ЕКСКЛУЗИВЕН БЕТА ТЕСТ

Command&Conquer: Generals

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 1 (57), ЯНУАРИ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

007 nightfire

MEDAL OF HONOR SPEARHEAD

NBA LIVE 2003

The Elder Scrolls III: Tribunal

Deadly Dozen 2

Arx Fatalis

Post Mortem

Shadow of Destiny

Tips&Tricks

Age of Mythology God Guide

PlayStation2

Colin McRae Rally 3 срещу World Rally Championship II Extreme

ИНТЕРВЮ

Мобилните игри в бъдеще време

LIFESTYLE

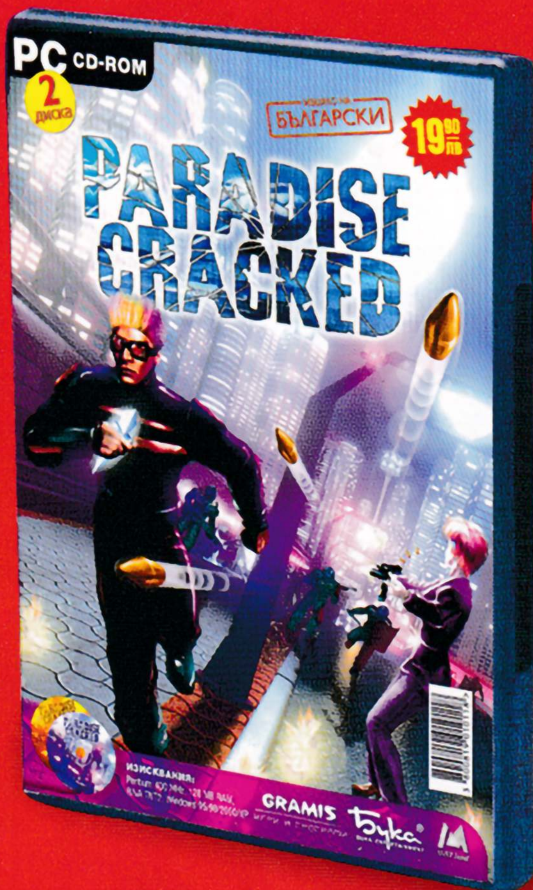
Counter-Strike завинаги! Или... ?

МИНАЛО

Гениални пробиви в историята на гейминга



НАЙ-ДОБРИЯТ ПОДАРЪК!



ИЗЛЕЗЕ!

Paradise Cracked е тактическо RPG, чието действие в се развива бъдещето. Животът на населението се контролира от суперкомпютър, който решава световните проблеми. Земята бързо се превръща в истински рай и хората прекарват голяма част от времето си във виртуалната реалност. По същото време млад хакер успява да проникне в строго защитена тайна зона в киберпространството и попада на няколко странни информационни пакета. Без много да му мисли, той копира всичко и след няма и минута чува полицейската сирена...

Paradise Cracked е преведена изцяло на български език: менюта, говор, ръководство. В озвучаването на над 2000-те реплики на български участват 9 различни артисти.



19.90 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

ДЖАЗ И ФАУСТ

Уникалното в куеста "Джаз и Фауст" е, че предлага две игри в едно. Стартирайки приключението, трябва да изберете вашия герой. Всеки от двамата (Джаз или Фауст) е много различен и общото между тях е само в жаждата им за приключения и труднопостижимите мечти.



19.90 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

ECHELON: WIND WARRIORS

Продължението на Echelon! Този път главният герой е Джейсън Скот – един от най-добрите пилоти в Галактическата федерация. Предстои ви да преминете над 50 нови мисии. Този път ще може да летите и в градове. Много нови юнити и оръжия.



9.90 лв

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ

SOLARIS 104

В далечното бъдеще извънземни раси водят борба за надмощие в Галактиката. Вие трябва да влезете в ролята на новобранец №104 и да спасите Земята като унищожите генератор, разположен в ледения свят Bothrops. За да достигнете до него, ви предстоят 13 трудни мисии.



9.90 лв

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ

RED SHARK

Red Shark е екшън, в който управлявате тежковъоръжен хеликоптер Ка-50. За да преминете успешно играта, трябва да изпълните 15 мисии. Действието се развива на 250 кв.км. Управлението и настройките са опростени и не изискват специални познания и опит от предишни игри.



19.90 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

ECHELON

Echelon е екшън-симулатор с футуристични изтребители. Вие сте пилот на Галактическата федерация, нападната от агресорите от планетата Велиана. В озвучаването на играта участват 9 актьори, които дублират над 1500 реплики и 4 клипа.



9.90 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

HIRED TEAM: TRIAL

Hired Team: Trial е 3D-екшън от първо лице с тактически елементи. Действието се развива през 2064 г. Престъпността е невероятно висока. Полицията и специалните части не могат да се справят с добре организираните криминални групи. Време е вие да се намесите...

ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, METRO, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов" № 56,
тел/факс: (02) 9 444 570, 943 18 79 и 46 50 63, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 1 (57), януари 2003

НОВИНИ

PREVIEW

BETA TEST

REVIEW

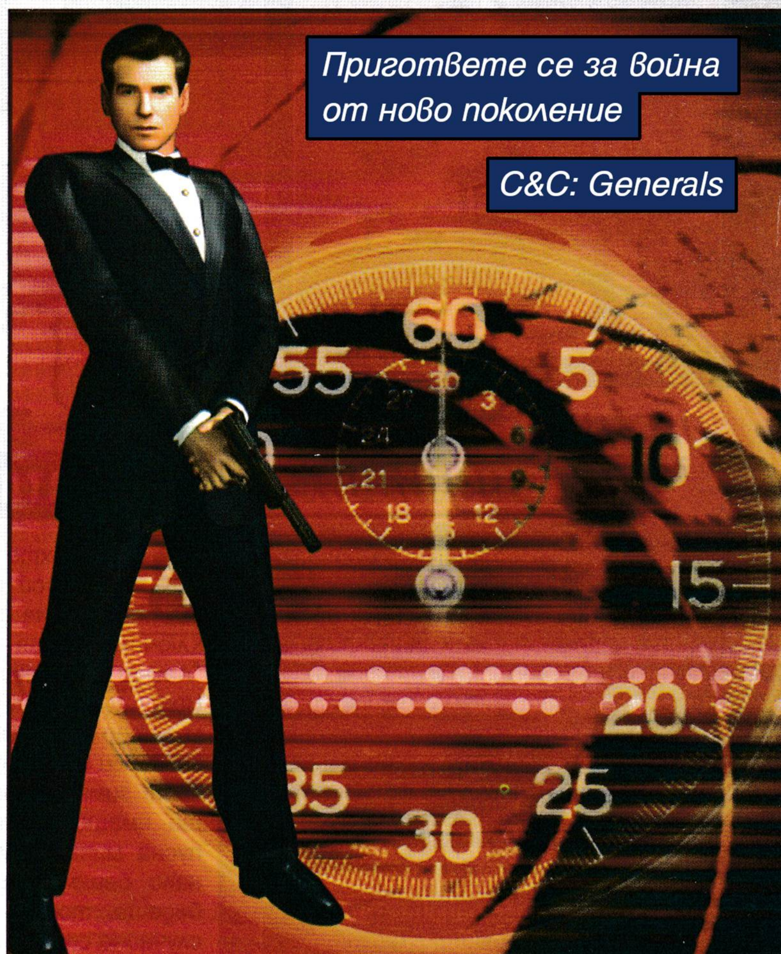
PS MANIA

RETRO

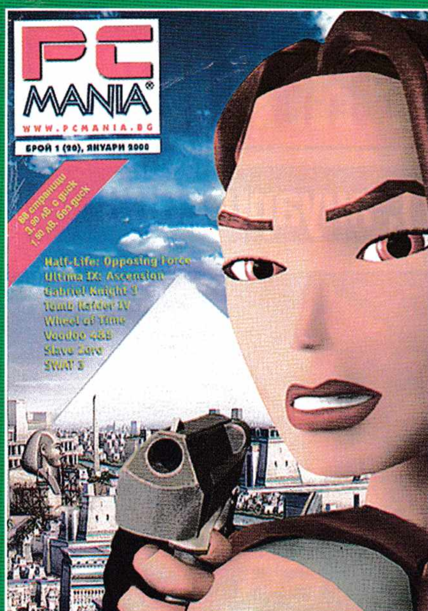
ИСТОРИЯ

ПИСМА

КЛАСАЦИЯ



ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ



преди три години...

Коледно-новогодишните броеве на списанията са повод за всевъзможни благопожелания и подаръци. Невероятно, обаче ние правим с вас това вече за пета година, което само по себе си може да бъде повод за празник.

Но да си дойдем на думата. Преди три години, освен че бяхме по-млади, издадохме първия си извънреден брой – той беше с цели два диска и голям 16-страничен плакат плюс още 16 страници. Толкоз. Струваше колкото винаги е струвала PC Mania. Продаде се като топъл хляб. И тази година по Коледа ни питат ще пускаме ли от тези броеве. Страхувам се, че не можем. Кой днес ще си купи извънреден брой с два диска. Затова решихме да правим нещо като извънреден "полу" подарък (не се шегувам), за тези, които имат пропуснати броеве, а също така да върнем традицията с мегапостерите, които започнаха да липсват и на нас. Имайте предвид – те са уникални и няма да си ги намерите по друг начин. Към тях добавете 6 списания с 6 диска за общо 6 лева. И после, като се върнете в къщи, проверете внимателно с помощта на две огледала главата си, дали по рождение нямате един специален знак. Ако го намерите, непременно, ама непременно, ни звъннете в редакцията :-)

И както завършваше анонсът на извънредния брой преди три години, така и сега бих ви казал абсолютно същите думи – проверете тези дни по будките. Ако не го видите, значи е свършил.

Петър Табов



КОЛЕДАТА "НЕВЪЗМОЖНА"

Забелязахте ли как тазгодишният "порой от коледни хитове" така и не се състоя? Като изключим новия шутър на тема "Агент 007", експанжъна за Medal of Honor и актуалния баскетболен симулатор NBA Live 2003, геймпазарът за първи път почти изпадна в нещо като зимна летаргия. Който каквото имаше да пуска на пазара, го пусна миналия месец. Всичко останало беше отложено за светлото бъдеще, тоест – за догодина. Ако случайно сте си мечтали под елхата да намерите хитове като Command & Conquer: Generals, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, Splinter Cell и тем подобни, явно ще се наложи да почакаме, докато геймърският Дядо Коледа се отърси от постновогодишния си махмурлук. Яко, а? :-)

А сега майтапът настрана. Да си призная и аз бях неприятно изненадан от този факт. Всичко това обаче си има своето логично и закономерно обяснение, колкото и неприятно да е то за нас, геймърите. Независимо дали това ни се харесва или не, пазарът на компютърни игри е принуден да се съобразява не само с нашите вкусове, но и с някои обективни реалности.

Като например фактът, че коледният шопинг се прави 2-3 седмици преди празниците, а не навръх 25-ти декември, когато хората вече са профукали голяма част от парите си за подаръци. Да си спомним също колко празен се оказва портфейлът ни в първия ден на всяка нова година и с какъв трепет очакваме деня, в който ще вземем януарската си заплата. От своя страна, издателите на компютърни игри все пак не са нито благотворителни дружества, нито онези разпасани неформални типове, които се занимаваха със създаването на геймки преди има-няма пет години.

Тогава те го правеха по-скоро за удоволствие. Сега този бизнес вече е в ръцете на костюмирани офисни хора, които имат висше икономическо образование, борят се за колкото се може по-големи печалби и по всяка вероятност нямат време дори да си инсталират игрите, които продуцират или продават...

Всъщност ми е малко странно, че геймфирмите започват да се съобразяват с въпросните факти едва сега. Резултатът от тазгодишното просветление обаче е доста неприятен за геймърското братство – календарът с премиерните дати на така очакваните от всички ни хитове ще бъде кажи-речи празен като хралупа и през следващия месец.

За жалост все повече ще трябва да се съобразяваме с факта, че законите на пазарната икономика имат приоритет над нашите вкусове. Затова и оттук нататък ексклузивните конзолни заглавия и уж случайните забавяния на PC-премиерите ще ни спохождат все по-често (Collin MacRae 3 и GTA: Vice City са "чудесни" примери за това). Така че рано или късно ще се наложи и ние, геймърите, да започнем да се съобразяваме с безмилостните правила на бизнеса. А ако не искаме – ще намерят начин да ни принудят.

Морган Кроу

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

ADD-ON

Ще има два експанжъна за Neverwinter Nights

Според официална информация, разпространена от BioWare, догодина ще видим не един, а поне два експанжъна за ролевия хит Neverwinter Nights. Първият от тях, който се очаква през пролетта на 2003 година, се разработва от FloodGate и ще се казва The Shadows of Undrentide. Този официален модул ще може да се минава за около 30-40 часа, което със сигурност е нещо, което си заслужава. Вторият експанжън ще бъде дело на самите BioWare и за момента се казва просто XP2. Засега няма повече информация по темата, но съвсем скоро трябва да се появят интересни новости около второто продължение.

Анонс на Heroes IV: Winds of War

Месец след премиерата на първия официален експанжън за Heroes 4 3DO обявиха, че вече работят над Heroes of Might & Magic IV: Winds of War. Той се очаква да се появи през първата четвърт на 2003 година и в него ще има 6 кампании с общо четиридесет карти, част от които правени от фенове. Във втория експанжън ще намерите и три нови юнита, няколко артефакта и изцяло нов саундтрак. Историята в Winds of War се завърта около кралството Channon, намиращо се в северния континент на Axeoth. То е атакувано от пет големи армии, а вие ще можете да поемете контрол над всеки от техните лидери.

Подробности за Wolfenstein: Enemy Territory

Вече има малко по-подробна информация за това какво точно ще представлява продължението на Wolfenstein, Enemy Territory. В него играчите ще могат да ръководят елитен отряд от съюзнически агенти (Field Ops, Engineer, Medic, Soldier и Covert Operative), които ще бъдат подробно оформени, почти като персонажи от RPG (т.е. ще имат много характеристики). В add-on-а ще можете да видите много разнообразни мисии от Европа чак до Северен Египет. В главната роля отново е добре познатият агент B.J. Blazkowicz. Производителите уверяват, че са подготвили доста увлекателна кампания с него, както и динамичен мултиплейър до 64 играчи.



Wolfenstein: Enemy Territory

WAITING...

Master of Orion III пак закъснява

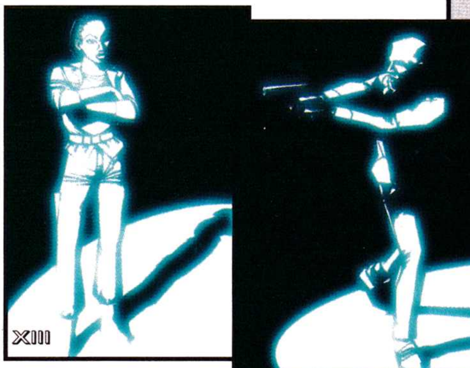
Този месец на официалния сайт на Master of Orion III на няколко пъти се появяваше различна дата за излизане. Според последната информация, разпространена от Quicksilver, космическата походова стратегия трябва да излезе съвсем скоро, тъй като е във финален стадий на разработка. Според повечето онлайн магазини Master of Orion III трябва да излезе на 17 декември, но едва ли производителите ще смогнат в тези срокове.

Gearbox спират работа по CS: Condition Zero

Valve се отказват от услугите на Gearbox Software, които няма повече да имат ангажименти по разработването на Counter-Strike: Condition Zero. Тяхната работа ще продължи екипът на Ritual Entertainment, който е работил над игри като Heavy Metal: FAKK 2 и Sin. Все още няма ясна информация за това какви са причините за тези рокади, но в най-скоро време и това ще се изясни.

Ще видим XIII догодина

UbiSoft разпространиха информация, че излизането на техния шутър ще се забави с няколко месеца — играта ще може да е готова чак в края на 2003 година. UbiSoft твърдят, че е нужно време за добавяне на нови елементи в геймплея, както и за интегриране на допълнителни екстри за всяка една платформа.



ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

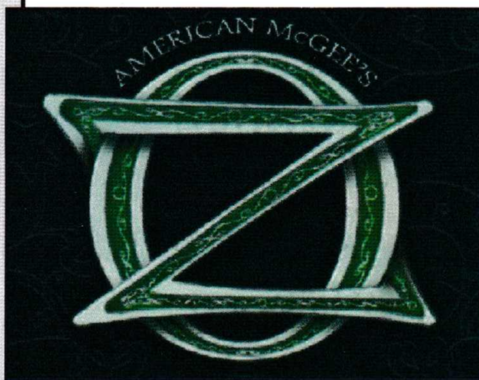
Заглавие	Издател
Lords of the Realm III	Vivendi Universal
Impossible Creatures	Microsoft
SimCity 4	EA
Airport Tycoon II	Take 2
Indiana Jones and the Emporer's Tomb	LucasArts
Operation Steel Tide	Infogrames
Vietcong	Take 2
Tom Clancy's Splinter Cell	UBI Soft
Highland Warriors	Data Becker
Battlefield 1942: The Road to Rome	EA

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Детайли около American McGee's Oz

American McGee разказа в свое интервю за новия си проект, по който се труди от пет месеца насам, а именно — American McGee's Oz. Тази психоигра се разработва от студиото Carbon6 и геймърите спокойно могат да очакват същия подход, който бе приложен и при адаптирането на невинната история за Алиса. Уникалният и ексцентричен дизайн на света и населяващите го герои, естествено, са задължителни. Засега е ясно, че играта ще има отворен край, историята ще е линейна, като ще има много нелинейни мини куестове.
А по повод наскоро разпространената информация, че ще има филм по American McGee's Alice, г-н McGee отговори, че все още се търсят сценаристи и засега няма никакъв напредък.







Игра по сериала "Криминалисти"

Ubi Soft обявиха, че имат намерение да пускат игра по телевизионния сериал на CBS — CSI: Crime Scene Investigation (отскоро филмът се излъчва и по една от родните телевизии под наименованието "Криминалисти"). Играта е замислена доста добре като целта ви ще е да анализирате престъпления и да разкривате извършителите. Гледната точка в CSI ще е от първо лице, а героите в играта ще носят образите на актьорите от въпросния сериал. Заглавието се очаква да излезе през март 2003-та.

Стратегия по The Lord of the Rings

Black Label Games разпространиха информация, че Liquid Entertainment — пичовете, работили над Battle Realms — са се заели с разработката на реално-времевата стратегия The Lord of the Rings: The War of the Ring. Тя, естествено, е базирана на романа на Толкин "Властелинът на пръстените". За съжаление се очаква да излезе чак през 2004 година. Единствената друга информация, разпространена от Black Label Games, е, че можем да избираме страната на злото или доброто както в сингъл, така и в мултиплейър режим. Любопитен факт е, че единиците ще трупат опит по подобие на системата в WarCraft 3.

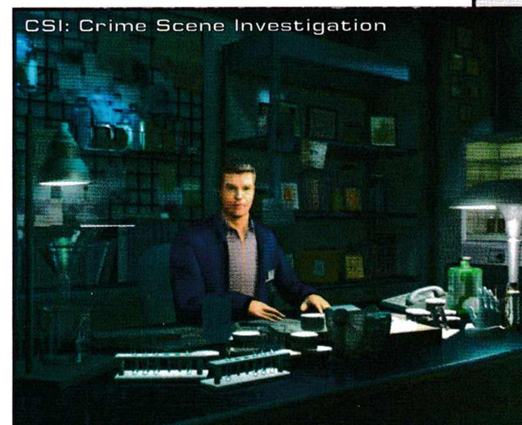
Activision се съюзяват със Stainless Steel

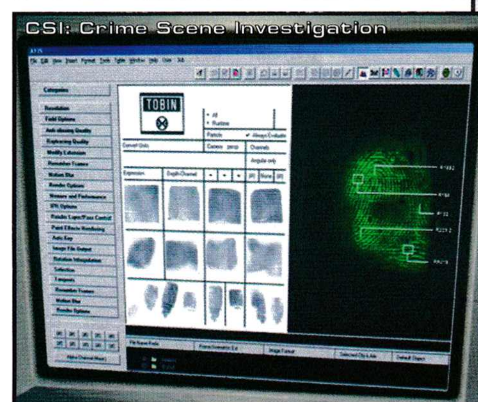
Този месец Activision изненадващо съобщиха, че са сключили договор за разпространение със Stainless Steel. Тази фирма стана известна с реално-времевата стратегия Empire Earth, която вече ще може да бъде разпространявана от Activision. Първият съвместен проект за момента се разработва с дейното участие на главния дизайнер на Age of Empires — Рик Гудман.

Какво е Strenght and Honor?

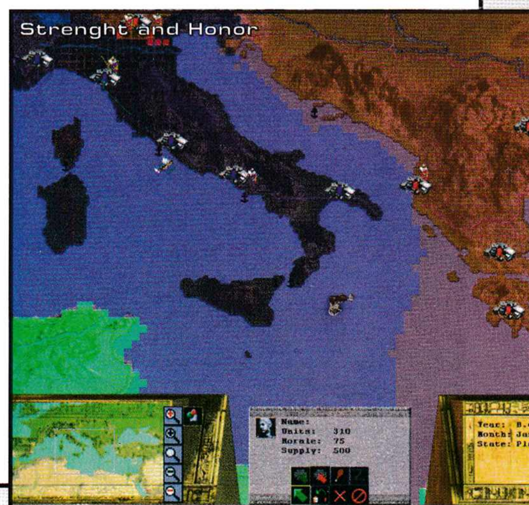
Най-новият проект на неизвестната фирма Magitech Corporation ще се казва Strenght and Honor. Най-любопитното в случая е, че тя ще бъде смесица между реално-времева и походова стратегия. Действието в Strenght and Honor ще се развива по времето на апогея на Древен Рим. В играта ще има четири фракции — Rome, Gaul, Egypt и Parthia, като авторите уверяват, че битките ще бъдат масови и зрелищни. А ако си спомняме, "Strenght and Honor" беше девизът на генерал Максимус от филма "Гладиатор".


CSI: Crime Scene Investigation


CSI: Crime Scene Investigation



CSI: Crime Scene Investigation


Strenght and Honor

Според доста хора поредицата Heroes of Might & Magic вече е колос на глинени крака. Дали не е дошъл моментът тя да бъде детронирана? Warlords IV ще се опита да направи точно това...

Warlords IV

Какво е имало преди Heroes? Този въпрос сигурно сте си го задавали неведнъж, особено ако сте фен на блокбъстъра на 3DO. Отговорът е прост: Warlords. Първата част от тази фантастична игра се появява на бял свят през далечната 1987 година благодарение на австралийците от SSG. Warlords се побираше на рекордните за времето си 2.3 мегабайта. Играта привлече своите фенове не с невероятна графика или звук, а с многобройните единици, способности и магии, както и с възможността да развиваме герои. Последваха множество разширения, както и две нови части. Те обаче не очароваха феновете. Всяка нова част или add-on имаше малко "посъвременна" графика, някоя нова единица и нова способност. Ето защо поредицата леко-полека позатихна. Последният "напън" на походовата Warlords (Warlords III: Reign of Heroes) беше през 1997 година, когато се появи и Heroes II. Тогава феновете на походовия жанр се разделиха на две групи: поклонници на Heroes и на Warlords. Почитателите на героите и магиите предпочитаха тактическия бой и лъскавата графика, докато поклонниците на Warlords искаха многообразност и стратегически геймплей. През 1998 и 2002-ра последваха две доста успешни реално-времеви стратегии във вселената на Warlords — Warlords: Battle Cry и Warlords: Battle Cry II. На родна земя те останаха доста недооценени, въпреки че имаха явни достойнства... И ето сега хората от мелбърнската фирма-производител са решили да възродят походовата поредица с помощта на Warlords IV.

Първото нещо, което се забелязва още от скрийншотовете, е качеството на графиката. От SSG разясняват, че тя ще бъде модифицирана версия на графичната платформа, използвана в последния им хит Warlords: Battle Cry II. Ще имате възможност за резолюции от 800x600 до 1200x1600, което е наистина добре. При тактическия бой (нов елемент в поредицата, за когото ще спомена малко по-нататък) армиите ви няма да са изобразени само като една единица, а долу в дясно да пише броя им (по подобие на HMM). Ако в дадена група имате един рицар, то той ще е сам на тактическата карта, но ако имате 10, ще са изобразени 6 (на бойното поле ще бъдат показани максимум до 6 единици).

За звука все още не може да се каже нещо кой знае какво. Музиката ще бъде с келтски мотиви по подобие на нашенския БГ-хит Celtic Kings и на реално-времевата стратегия Warlords: Battle Cry II.

По-горе споменах за един от новите елементи в играта:

тактическия бой

В предишните части, когато се срещаха две армии, сражението се "водеше" в таблица, където бяха разположени вашите и противниковите войски, а победите се решаваха от компютъра и чистия късмет. Сега битката ще се пренася на тактическо поле, а теренът ще се определя в зависимост местността, в която са се срещнали двете армии — по подобие на HMM. За съжаление още не се знае по колко армии ще има в отряд. Ще припомня само, че преди един отряд побираше до 8 армии.

Може би ще има и недоволни хора, на които не им се нрави тази нова система. Ако все още сте твърд поклонник на старата Warlords-школа, SSG ще оставят и възможността битките да се водят в гореспоменатата таблица. Освен това Грегор Уайли, главен програмист по проекта, споменава, че местността ще облагодетелства едни същества, а

TURN BASED STRATEGY	
издател	Ubi Soft/SSG
сайт	www.ssg.com/warlords4/
излиза	първа четвърт на 2003-та





други — не. Например даден терен ще отравя всички единици, които не са немъртви, а на създанията от отвъдното ще им се вдига моралът.

Героите

също ще са изключително важен момент в играта. На практика при тях няма да има промени. Лидерът ви ще си трупа опит от карта на карта (от мисия на мисия) и ще вдига нива, ще събира предмети (все още не е ясно дали ще има комплекти, познати ни от Warlords: Battle Cry II насам), ще взима куестове и съответно награди за тяхното изпълнение. Изобщо, ако сте играли Warlords: Battle Cry I или II, всичко ще ви е съвсем ясно.

Системата за магиите и уменията обаче ще бъде съвсем нова. Например заклинанията ще се изучават във всеки град като за целта ще трябва да платите определено количество кристали. На всяка карта ще можете да изучавате Scouting, Haste, Espionage, Fly и Create Ford. Засега от SSG си мълчат за тяхното действие, но имената им са достатъчно красноречиви. Това са малка част от магиите, които ще може да ползвате на стратегическата карта. Заклинанията, които ще имате възможност да правите по време на бой, се делят на две категории: защитни и нападателни. Преди всеки ход героят ви ще може да направи по една магия от двете школи. Освен това ще можете да изучите и някое умение, наподобяващо дадена магия, и така няма да плащате кристал. "Много ще внимаваме за това коя магия ще може да бъде усвоявана под формата на умение и коя — не", уточнява Грегор Уайли.

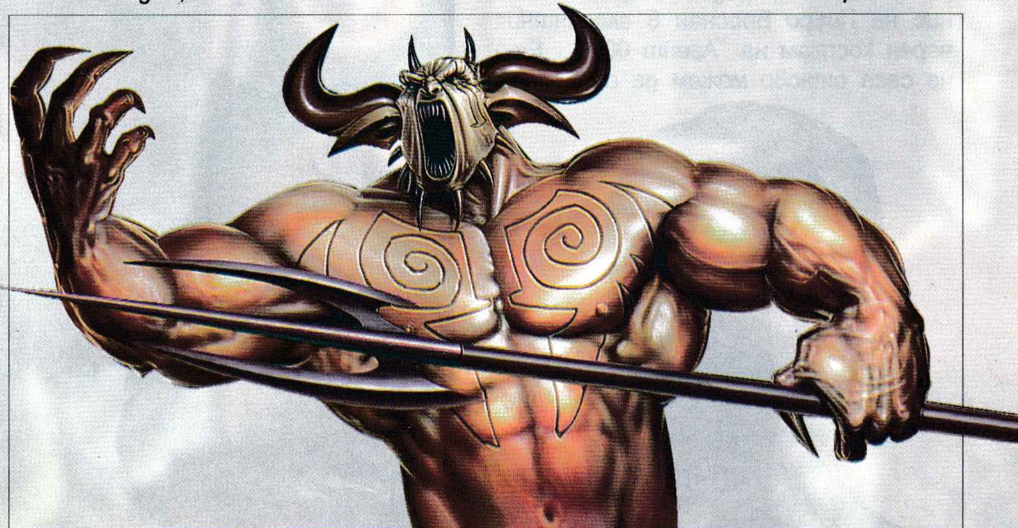
Градовете

ще бъдат едни от най-важните елементи в играта. Ще можете да ги строите, рушите или да завземате вече построени (подобно на предишните части). Селищата ще се развиват посредством система от нива, като всяко ниво ще дава определен бонус. Те ще бъдат три за обикновените селища и четири — за столицата. Ще може да вдигате нивата като строите административни сгради, които ще увеличават капацитета на армиите, които градът събира, както и зоната на контрол над околните мини (по този начин ще събирате ресурсите).

Армиите ще се изграждат по подобие на Heroes IV. Най-слабите видове войски ще се "въдят" най-много и то всеки ден, а най-силните — рядко. Разбира се, няма да можете да трупате бойни единици до безкрай. Във всеки град ще може да се помещават точно определен брой войници от всеки тип. Например една конюшня може да побира до 40 конници и ако не ги изкупите, те няма да се трупат над този праг. В момента за расите няма много информация. Но все пак ще ви кажа, че те са шест на брой — Sirians (хора), Wood elves, Undeads, Orcs, Dwarves и Volturnans като последните щели да бъдат позли и от немъртвите.

Сега остава най-съществения въпрос, а именно кога ще видим всичко това... От SSG и Ubi Soft твърдят, че Warlords IV ще излезе през първата четвърт на 2003 като не се ангажират с точни дати. Все пак в Интернет ми се мерна пускова дата за играта и тя е 14 февруари 2003-та. Ще почакаме и ще видим дали не е партенка.

Кирил Илиев









007 nightfire

Казвам се Бонд.
Джеймс Бонд.

Забелязвате ли, че последните три месеца минаха и минават под знака на тайните агенти? Сякаш целият свят е луднал по темата за маниака, който заплашва планетата ни с унищожение, и за самотния воин, екипиран с какви ли не щуротии (правещи всичко друго, но не и това, за което първоначално са предназначени), който държи в ръцете си съдбата както на своите, така и на световните "тонки". Да започнем с изкусителната Кейт Арчър (така и никой не посмя да я нарече "тъпата брюнетка":)), за втори път изправяща се срещу H.A.R.M. и поклащаща полигонно обогатен бюст. След това нека минем през киносалоните, където Вин Дизел ни показа (не особено впечатляващо) какво е агентът от "ново поколение". После отново можем да продължим с подвизите на големия екран и поредното превъплъщение на Пиърс Броснан в елегантния черен костюм на "Агент 007"... Ето че сега отново можем да се върнем пред монитора, където виртуалното "аз" на легендарния Джейм Бонд също се готви за подвизи.

Кой стои зад всичко

EA се оказаха доста големи щастливци, получавайки лиценза за Бондска игра, правото да използват муцуната на актуалния актьор, както и контракт с разработчиците от Gearbox (автори на Half-Life: Opposing Force – най-добрия експанжън, правен някога за shooter). Резултатът – на върха на езика ми е да кажа, че е перфектен.

Историята започва с личността на Рафаел Дрейк – богат индустриалец с екологични наклонности. В прис-



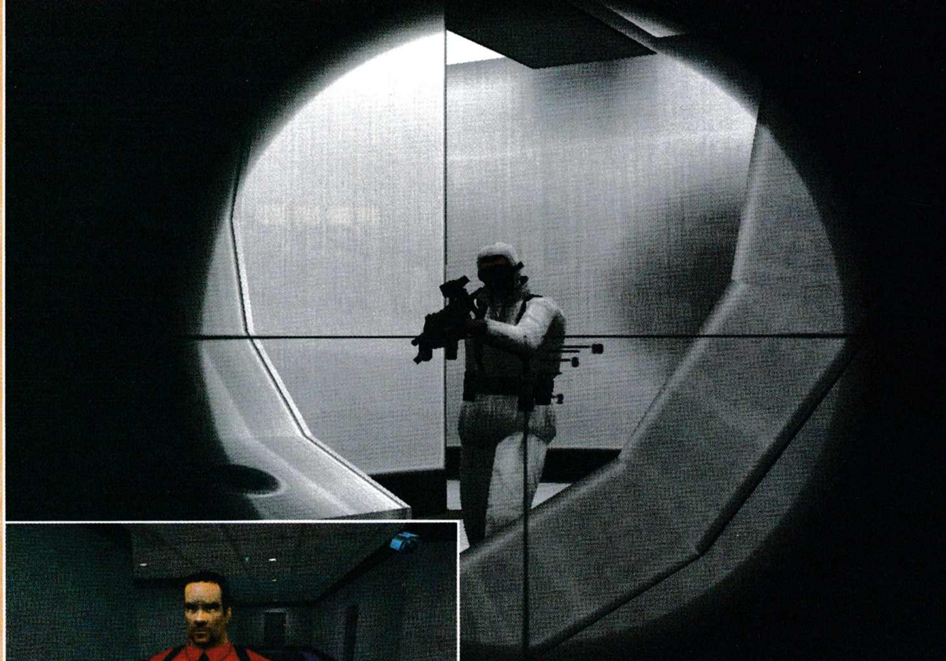
ИНТЕРАКТИВЕН ФИЛМ

Филм Nightfire за момента не съществува. Не и на широкия екран. Има го само на вашия монитор. Още със самото интро ще се почувствате объркан – бе аз CD-то с играта или DVD-то си пуснах? Фактът, че вторият диск буквално е фрашкан с анимации прави усещането от отрочето на EA и Gearbox почти уникално. На всеки 10-15 минути геймплей ви чака по едно филмче. Вие сте режисьорът, вие сте и сценаристът и главният герой. На моменти след някоя готина битка може да ви се прииска да изкрещите "CUT!" и да се облегнете удобно назад, запалвайки пура и мечтаейки за бъдещите приходи.

Друг елемент, който ви кара да забравите, че сте в игра, е доста голямата свобода на действие. Ако в Hitman II или NOLF II в общи линии имате два избора за минаване на някоя мисия (стелт и екшън), то тук можете дори да избирате подвариантите на дадения метод или да ги комбинирате. Така например още в първата мисия можете да изберете дали да се промъкнете в крепостта на покрива на камион с провизии, дали да използвате едно от приспособленията си, за да се излашкате над охраната или да се промъкнете тихичко между тях, докато си чешат езиците или палят цигара.

SHOOTER/INTERACTIVE MOVIE

графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		2 CD
издател	EA Games	
сайт	http://007.ea.com	
хардуер	Pentium 800 MHz, 64 MB RAM	
	WinAll, DirectX 8.1	



тът на огромна благотворителност той предлага да отърве световните сили от ракетите, останали от Студената война, обезвреждайки ги в космоса и то на доста поносима цена. Прилапали стръвта като шарани, правителствата на по-големите държави му дават кодовете си за достъп до въпросния унищожителен хардуер. Какво става нататък ли? Ами ако сте гледали поне един филм от серията, сами ще се досетите. Совите не са това, което са, а чак толкова добронамерени еколози просто няма. Светът е поставен пред перспективата да му отхапят някои части на тялото. Или да плати много пари и пак да му ги отхапят. Тук вече идва нашият човек.

Sound, camera a-a-and... ACTION!

Кратък брийфинг в контролната зала, още по-кратък полет със самолет, скок с парашут и се озовавате пред замъка на Дрейк. Малко патаклама с гардовете на входа, колкото да проверите добре ли сте настроили прецизността на мишката, и идва същинската част. Ако се усетите, че цвилите от кеф, когато агентът ви в движение вкарва headshot на последния гард и си затяга папийонката, за да влезе на партито в замъка, подобре замълчете. Запазете си емоциите за момента, когато се намирате в картинната галерия на въпросния замък. Просто си сложете очилата в рентгенов режим и направете едно кръгче сред гостенките.

Авторите са решили да дадат пълна свобода на играча. Въпреки че на моменти ще ви се налага да минете през дадено препятствие постелт или по-екшън ориентирано, през повечето време този избор ще

БОНД НА ГОЛЕМИЯ ЕКРАН

Първият филм за агент 007 се появява на бял свят преди около 40 години. От тогава до днес в ролята са се изредили доста актьори, но като че ли най-запомнящи се остават Шон Конъри и Пиърс Броснън (или по-точно спец- и пироефектите, избрани за фон на играта му... или играта му беше фон на ефектите – няма значение). Като всеки герой, завладяващ масите, и Бонд се влияе от нагласите на общественото мнение. Променят се времената, променят се вкусовете на хората, променя се и имиджът на героя. През 60-те Бонд е готин сърцеразбивач, скитащ от континент на континент. През 80-те той е строг политически агент от времето на Студената война. Днес 007 отново е готиният пич, но въоръжен до козирката с high-tech играчки и приспособленийца.

Както във филмите, така и в играта ще се сблъсквате редовно с друг елемент, който е присъщ на героя ни – много и една от друга по-красиви жени, стоящи от двете страни на барикадата. Блондинки, брюнетки – всичко, за което някога сте си мечтали, в повечето случаи се опитват да направят две неща – да ви вкарат в леглото си или да ви вкарат порция олово в главата.

Но какво да ги правиш: жени – без тях не можеш, не можеш и да ги застреляш.

зависи единствено от вас. Най-впечатляващото усещане за мен беше породено от един бъг в играта. Преди да се справя с него, можех да използвам само пистолета. Когато минах половината игра, раздавайки headshot-и наляво и надясно, се усетих, че почти не усещам липсата на останалите оръжия и тотално съм погълнат от ролята си на тиха сянка, изникваща от нищото пред физиономиите на врагите. Но все пак има моменти, когато ви напада хеликоптер, и тогава ще трябва да използвате и други части от арсенала.



Въоръжението ви

е сравнително стандартно – отново присъства любимият набор от Submachine Gun-ове, автоматична карабина и тежка картечница. Приятно впечатление прави ракетометът с четири отделения и куфарчето "бомба". Въпросното приспособление е перфектно за мятане в стая, пълна с немско/руско-говоряща паплач. След това само трябва да гледкате как скритата в него картечница се подава и залива с олово всеки, попаднал в обхвата на сензорите ѝ. Куфарчето върши доста добра работа и в мултиплейър.

Естествено, присъства и доста добро количество гранати – почвайки от високоексплозивните и свършвайки с Flash- и Smoke-заряди. Тук е мястото да похваля работата на момчетата от Gearbox. Физическият модел в играта е на бая високо ниво – оръжията изглеждат и действат адекватно, повечето имат алтернативна стрелба (пък било и само слагането или махането на заглушителя), зоните на попадение в телата на врагите са добре реализирани, а сравнително високата уязвимост на героя ви (все пак Джеймс не може да носи тежка броня) кара адреналина в кръвта ви да кипи. Или иначе казано: като в Half-Life ще сте на една плюнка живот през повечето време.

Изкуствен интелект и сценаристки недоразумения

AI-то е перфектно за играта и ако отначало враговете ви се струват тъпи, то е защото никой не очаква от прост гард да решава тригонометрични уравнения. После обаче става истински купон. Гнусните твари не само че се прикриват и ви стрелят във всеки неудобен за вас момент (докато презареждате например), но и ви изваждат от укритието я с граната, я с атака от двете страни. Нерядко се случва и следната ситуация: раздразвате някой гард, той се затичва към вас, но в един момент изчезва нанякъде. Точно когато сте го забравили, ви изскача под носа и изведнъж осъзнавате, че копелето е пробягало половината ниво, за да ви гепне.

Както винаги съм казвал – няма кола, която да не е удряна, няма жена, която да не е влюбена, и няма перфектни игри. След брилянтното техническо изпълнение с недоволна физиономия ще забележите, че един от главните минуси на филмовата поредица присъства и тук. Става дума за клиширането на всичко и всеки. Из цялата игра ме преследваше усещане за deja vu. На моменти попадате в сцени, които са едно към едно копирани от други места. Така например гореспоменатият хеликоптер ви приклещва, докато сте в заседнал лифт, люшкащ се над алпийски пейзаж – това вече сме го виждали в NOLF 1, Return to Castle Wolfenstein, а и в Project I.G.I., ако не ме лъже паметта.

Графично и звуково играта също отнася похвали. Въпреки сравнително високите хардуерни изисквания, тя се държи нормално и на по-слаби машини. Най-силно впечатление правят откритите пейзажи, но не са за изхвърляне и вътрешните интериори, пресъздаващи чудесно атмосферата на мястото, където се развива действието – средновековни замъци, с фоайета, пълни с картини и статуи, подземия и военни бази, дори редовната за жанра разходка из космическа станция. Единственият минус е невъзможността за дупчене на стените (wall penetration), чието присъствие в комбина с рентгеновите очила щеше да вкара още един готин елемент в геймплея.

Музиката

ами играта си има собствен саундтрак, а присъствието на Gearbox гарантира перфектни спецефекти при озвучението на оръжията и експлозиите.

За финал – дори да не сте фен на тайните агенти, James Bond: Nightfire представлява достатъчно качествен шуутър, достоен да привлече и задържи вниманието ви за порядъчно дълго време. А ако сте Бонд-фен, това е играта ви. Вземете я възможно най-бързо и ѝ се насладете, д окато се появи и нов филм за приключенията на 007.

Георги Панайотов

007 ДЖАДЖИ

Какво ще е един суперагент без отличен арсенал от малки и полезни нещица? Отговорът е лесен – Serious Sam в изискан костюм. От по-интересните джаджи специално внимание заслужава часовникът – не само че монтираният в него лъч ще отвори доста ключалки, но и циферблатът му се съгласува с таймера на PC-то и показва реалното време. Другите джаджи в арсенала ви са връзка ключове-шокър, мобилен телефон с кука за изстрелване, кредитна карта, превръщаща се в CD за хакване на компютри, писалка-зашеметяваща стреличка, запалка-фотоапарат. И на финала да не забравяме тъмните очила. Те не само ви стоят добре, но са и оборудвани с три специални режима на визия – нощен, топлинен и рентгенов. Първите два ви помагат в слабо осветените пространства (играта не случайно носи името NIGHTfire), а с третия ще можете да виждате полезни нещица като враговете зад вратите, бельото на жените и всякакви подобни благинки.



Echelon Wind Warriors

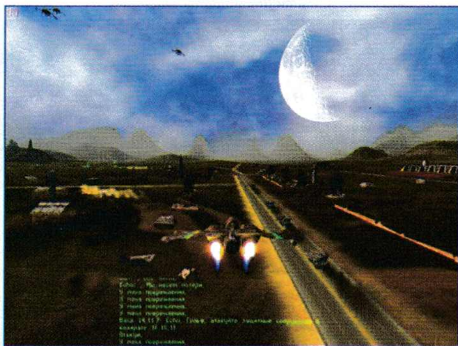
Имам чувството, че на пазара се появяват повече джойстици, отколкото симулатори. Слава богу, че има заглавия като Echelon, които да ни напомнят за старата слава на този жанр...

Последният футуристичен летателен симулатор, който успя истински да ме грабне, беше именно Echelon. Това събитие се случи приблизително преди година. От този момент насам сякаш жанрът съвсем пресъхна. Да държа в ръцете си Freelancer все още си е само една мечта, която с малко късмет може и да стане реалност догодина. Дявол го взел, имам чувството, че на пазара се появяват повече джойстици, отколкото симулатори.

Слава богу, хората от MADIA са почти готови и скоро ще ни зарадват с творението си Echelon: Wind Warriors. Или както иначе е известно - Echelon 1,5. Досега не бях виждал игра с 1,5 в името, но ето че и това доживях. Отново ще можем да се впуснем в зашеметяващи въздушни битки, демонстрирайки летателни умения както високо в небето, така и на сантиметри от земната повърхност, преследвайки се с убийствена скорост из прорязващи планините скалисти каньони.







Действието

отново ще се развива на Pokaga IV по време на войната с недобронамерените подли велианци, но този път ще се подвизаваме на друг континент. Суматохата ще започне малко преди събитията от първия Echelon и ще приключи малко след тях. В Wind Warriors няма да поемем ролята на случайно принуден от обстоятелствата никому неизвестен пилот от гражданската авиация, който тепърва трябва да се доказва на бойното поле. Този път влизаме под кожата на натрупал достатъчно боен опит въздушен вълк. Ще имаме по-голям контрол над съюзническите изтребители, ще може да раздаваме заповеди не само на пилотите от ескадрилата, а също така и на танкове и противовъздушни единици.

Ще имаме шанс да изпробваме нивото на пилотските си способности в кампания с над четиридесет мисии. Освен старите познати, на разположение ще са ни солидно количество нови бойни машини, както и по-мощни оръжия, с които да мелим противника. В някои отношения първият Echelon може и да имаше леко суров вид, но поне доколкото мога да съдя от бетата, с която разполагам, Wind Warriors ще ни предложи по-рафинирано удоволствие.

Мрежовата част на играта също е доразвита. Ако изобщо има нещо, което не харесвах в Echelon, то това бе начинът, по който бе организирана играта в интернет. Необходимостта да знаеш IP адреса на сървъра, за да можеш да се свържеш, е абсурдна. Всяка интернет битка бе предхождана от часове на търсене и уговаряне. Сега, с помощта на GameSpy, ще имаме на разположение съвсем нормална търсачка на игри.

И без друго впечатляващата графична система на играта е снабдена с някои допълнителни екстри, като естествено покрай това леко скачат и системните изисквания. Теренът ще е по-подробен и разнообразен, а обектите по него ще са много пъти повече. Винаги е приятно да видиш как новите технологии са добре употребени.

Както знаете, Wind Warriors е едно от заглавията, които PC Mania ще разпространява с дублаж на звучния ни майчин език. Да казвам, че това е игра, която с нетърпение очаквам, е напълно излишно. Просто искам да дойде моментът, когато мощта на футуристичните летателни апарати отново ще е под мой контрол. Когато до мен ще летят верните ми другари, а някъде отвъд стремглаво приближаващия се хоризонт ще дебнат ешелоните на вражеската отбрана.

Борис Цветков

FLIGHT ACTION/SIMULATION

издател	MADIA Ltd.
сайт	http://www.windwarriors.madia.ru
излиза	началото на 2003-та

Войната на 21-ви век - такава, каквато я виждат Electronic Arts...

Command & Conquer GENERALS

Навремето един приятел казваше, че ако Westwood пуснат празна кутия, върху която е отпечатано името Command & Conquer, ще продадат поне хиляда копия от нея. Наистина това е търговската марка, поставила едни от основните закони в стратегическия жанр. Досегашните игри от серията засягат или далечното бъдеще (C&C: Tiberian Sun), или алтернативен ход на историята (Red Alert 2). Сега идва ред на стратегия, захапала един от най-болезнените проблеми на нашето време – надигащата се вълна на глобалния тероризъм. C&C: Generals ще ви пренесе няколко десетилетия напред във времето, когато основните съперници на САЩ в борбата за световно господство вече са Китай и международна терористична мрежа от типа на "Ал Кайда", наречена Global Liberation Army (GLA).

Когато преди време от Electronic Arts купиха Westwood, започнах да се замислям за бъдещето на поредицата. Всички знаем, че на моменти компаниите-гиганти правят меко казано "глупости". Нещото, което дозасили съмненията ми, беше и разцепването на самия Westwood, от който се родиха EA Pacific и Westwood Las Vegas. След краткотрайно проучване установих, че именно EA Pacific – разработчиците на C&C: Generals – са хората, работили над Red Alert 2 и Emperor: Battle for Dune. Поне за мен това е достатъчно, за да наточа зъби.

Но стига толкова общи приказки. Да преминем към основното блюдо – самата игра и да видим с какви впечатления останах след няколко дни упорити битки на препъканите сървъри, където в момента се провежда бета тестът на C&C: Generals.

За соловата част на C&C: Generals все още се знае сравнително малко, тъй като

бета тестът е само в мултиплейър

За момента е ясно, че в продължение на 27 мисии пред нас ще се разгърне засукана фабула, гарнирана (естествено) с традиционните за Westwood качествени анимации между мисиите. Но как точно ще бъдат навързани в сюжетната линия трите

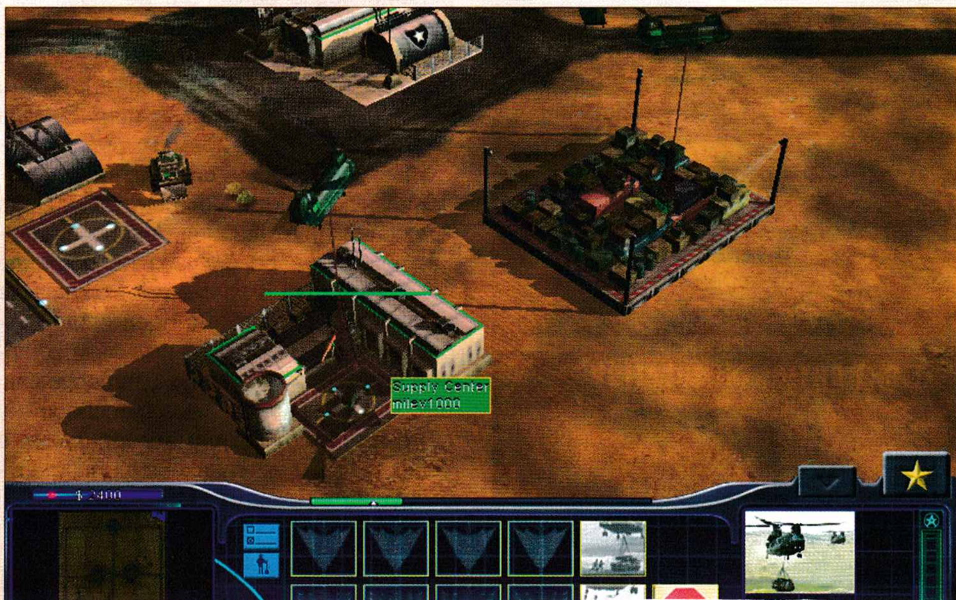


фракции – САЩ, Китай и Глобалната освободителна армия (GLA), все още е обвито в мъгла.

За разлика от другите игри, носещи култовите две буквички C&C, вече не сте просто поредният главнокомандващ, изкаран с шутове на бойното поле. Сега всяка от фракциите разполага с три собствени генерала и вие ще можете да си изберете в кой от тях да се преобразите. На пръв поглед идеята леко наподобява на WarCraft III. Но както общо между C&C- и Craft- сериите е, че са RTS, така и това, по което си приличат вашият генерал и Dread Lord-ът, е, че са военачалници.

За разлика от продукта на Blizzard генералите ще имат малко по-различна функция като герои. Всеки един от тях идва на бойното поле със собствено превозно средство и уникални за всеки един функции. Например китайците разполагат с генерал от тайната полиция, който е с доста широк радиус на видимост. Той може да разкрива замаскирани вражи машини и единици (за маскировките – малко по-късно), но при близка среща с два американски танка "Крузейдър" е най-добре веднага да го изнесете от бойното поле барабар с джипа му.

С други думи за момента генералът не е размазващата бойна машина, без която войската ви не би имала шанс срещу противника, но не е и пушечно месо за вражите оръдия и танкове. Интересно ми е дали това нещо ще се запази и след балансирането на бойните единици вследст-



RTS — PC CD ROM

издател	EA/EA Pacific
сайт	http://generals.ea.com
хардуер	Pentium 1000 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows ALL, DirectX





вие на бета теста. Ще можете да избирате генерала си в началото на всяка битка. Още не е ясно дали в сингъл-кампанията ще можете да правите същото или ще я минете с един и същ военачалник, чието присъствие е вплетено в сюжетната линия. Най-много ми хареса героят-снайперист при американците – въпреки че е сравнително слаб срещу танкове и друга военна техника, той е размазващ срещу пехота.

За жалост генералите все още не са добавени в мултиплейър-теста. За сметка на това тук имах възможност да командвам традиционните герои, които също присъстват в играта и са подобни на Tanya, Yuri и Boris в Red Alert 2. Един от китайските герои или може би по-скоро героиня се нарича "Черния Лотус" и си пада малко хакер(ка) – може да превзема цели сгради, да обезврежда вражески превозни средства или да краде пари от противниковия снабдителен център. Американците пък разполагат с полковник от специалните части на име Бъртън, който е специалист по диверсионните операции. Терористите започват играта с нещо като брат-близнак на Осама бен Ладен, който си пада малко снайперист и с един изстрел убива шофьорите на превозните средства.

Като

геймплей

създателите на Generals са следвали схемата, позната ни от останалите стратегии на компанията, или с други думи C&C-стила, който е запазена марка на Westwood. Започвате играта с главна сграда (загубите ли я, не можете да строите други) и булдозер (или арабин-бачкатор при GLA). С него изграждаме останалите съоръжения. Макар и с нови имена, обръгналите в стратегиите ще разпознаят в "новите" сгради старите енергийни централи, казарми и машинни фабрики. Запазената е и досегашната система за получаване на нови единици: строите фабрика – получавате достъп до превозни средства и танкове.

После изграждате снабдително депо – сдобивате се с транспортен вертолет 'Чинук" или камион (GLA отново ползва услугите на гореспоменатите бачкатори), които са еквивалент на харвестерите. Докато строите два нови "харвестъра", събирате нужните пари, за да разработите нови технологии и да се докопате до по-добри модели танкове и авиация.

Да не забравяме и оръжието за масово унищожение. Една от гениалните идеи в серията присъства и тук – на този етап на играта става дума за римейк на познатите ни такива. Например американците разполагат с "Daisey Cutter" Bomb, която адски много прилича на атомното оръжие на NOD или бомбата на харконите от Battle for Dune. Накратко – то има приличен радиус на действие, който срива по-важните сгради и може да анихилира наведнъж голяма част от войската на противника. Но все пак до версия 1.0 има още доста време и промените, които ще настъпят, ми се иска да не бъдат само по баланс на расите.

Бившият Ion Cannon тук носи името Particle Cannon и също е малко променен – с последния patch бе добавена функцията да контролираме лъча и в зависимост от нуждите си –



НАКРАТКО

Плюсове

Невероятна графика
Динамичен мултиплейър
Добро разнообразие от единици и възможни тактики и стратегии

Минуси

Високи системни изисквания
Някои от единиците са без практическо приложение, други са "преекспонирани".
Но все пак това е само бета.

да го концентрирате над някоя сграда или да го прекарате над вражите бойни редове, радвайки се на красивите визуални ефекти, писъците на противника и ругатните на човека от другата страна на мрежата.

War technology

Най-голямото разнообразие е при бойните части. Ще се спра на някои от най-интересните от тях. Освен че почти всяка от единиците си има уникална способност (US-бомбардировачите Aurora за кратко могат да минат на свръхзвукова скорост, да ударят базата на противника и да се приберат в летището, хвърляйки нещастното копеле, което сте атакували, в недоумение какво и кога го е праснало така) ще можете да замаскирате част от тях, правейки ги невидими за противника, освен ако не ги засече с нужната единица. Това умение е перфектно за организирането на засади в офанзивен план, а в дефанзивен често ще спасява някои от unit-ите ви от сигурна смърт. Пехотата си идва в двата стандартни варианта – редници с автоматични карабини и кашици с базуки. Следват специалните части, включващи рейнджъри, снайперисти и т.н, в зависимост от фракцията, за която играете. Но гръбнакът на вашата армия е бронираната техника. За съжаление войната ще се води само на и над земята – морски битки няма да има.

Освен стандартните танкове ще можете да командвате доста голям арсенал от машини – самолети, хеликоптери, гатлинк-бронетранспортьори (за първи път въведени в Yri's Revenge), леки бъгита и джипове (тук трябва да спомена за "талибаните", атакуващи с култовия камион с монтирана на каросерията картечница). Ако съдя по бетата, в играта ще разполагате само с една защитна сграда (Patriot Missile установките на американците например).

Много се шумя около прекалената мощ на американските военни сили и

камиона-камикадзе на GLA

Сладурчето е унищожително за вражите струпвания от танкове и сгради, освен това си върви с два ъпгрейда за увеличаване на радиуса на взрива и силата му. Както и в RA 2 (там с тази екстра разполагаха иракчаните), ще можете да засилите няколко от тези машинки към базата на врага и с нужното управление да нанесете максимални щети. Високата цена на калуина-самоубиец (най-вероятно ще бъде вдигната още в някои от бъдещите patch-ове), малката му броня и сравнително ниската скорост го правят мразен от ръшърите и обичан от тактиците, разчитащи на микромениджмънт и мисъл, а не на внезапен щурм в първите минути.

Освен това GLA разполага и с терористи-камикадзе. За разлика от камионите те не нанасят толкова големи поражения, но са значително поевтини. Само с 2-3 от тях можете да спрете почти всеки танк-rush в началните стадии на играта.

Друга набрала популярност по време на теста единица е Rocket Buggie-то на GLA. Това е невероятно мощен юнит от страната на терористите. Слабо бронирано, но за сметка на това невероятно бързо и с голям радиус на стрелба, бъгито е чудесно за отнасяне на вражите кули или тежко бронираните и бавно подвижни танкове.

Перфектно за hit&run атаки в един момент се оказа, че всеки втори в сървърите играеше с GLA заради него. Тактиката винаги беше една – максимално бързо се строят 10 от тях и юруш към базата на противника. Дори след последните промени, които му бяха направени (увеличаване на цената и намаляване на щетите), то май си остава едно от най-смъртоносните оръжия в цялата игра.

Графика от ново поколение

Generals е вторият опит на Westwood в 3D-стратегиите. За целта те са разработили собствен енджин, наречен SAGE. Това, което се крие зад тези четири букви, е невероятно детайлен терен с много различни обекти, като дървета, сгради, дюни, планини, перфектно изобразени и максимално детайлни единици, невероятни експлозии. Всеки път, когато взривите вражеска машина, тя избухва, а горящото шаси отхвърча нагоре във въздуха. Дребни детайли като овъглени трупове, гуми и чаркове от машината, които се пръскат навсякъде, носени от взривната вълна, допълват ефектната картина. Цялата тази красота си има и своята цена – хардуерните изисквания на играта са огромни. Много се надявам това да се дължи на ранната ѝ версия.

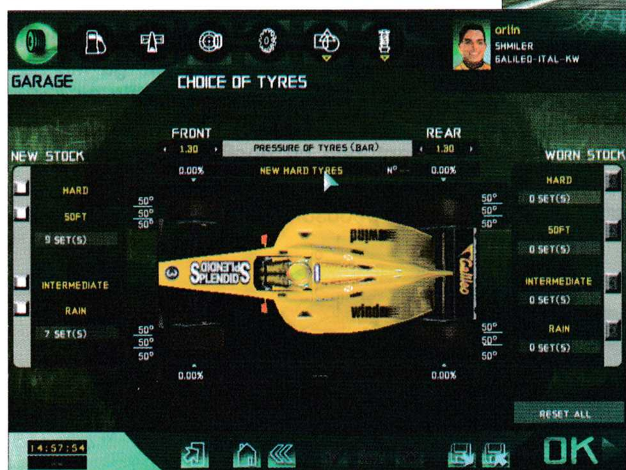
Ако нещата не се променят към добро, ще се наложи бая здраво да сурваками на Коледа, за да можем да се сдобием с нужния хардуер. Звукът, както винаги при Westwood, е на перфектно ниво и подканва за ровене в мрежата, търсейки дали саундтракът на играта няма да бъде издаден на отделен диск.

На финала ще добавя, че това е все пак прекалено ранна версия, за да мога твърдо да кажа: "Да, играта е перфектна" или "Не, тази стратегия вони". И все пак е доста смело е да пускаш подобно заглавие, когато на пазара още властват WarCraft III и Age of Mythology. Но пък и Westwood не са от страхливците.

Георги Панайотов







RS3
RACING SIMULATION THREE

Смятам още в началото да ви кажа, че Racing Simulation 3 е един наистина добър F1 симулатор. Сред основните му предимства са перфектната графика, реалистичният геймплей и фактът, че като игра не е много ангажиращ. Основният му недостатък обаче е, че се появява в супер неподходящ момент. Ако маркетинговите стратези на Ubi бяха вкарали RC3 в летните заглавия, със сигурност той щеше да пожъне успех. За съжаление месец след излизането на поредния NFS и сред дъжда от коледни хитове, едва ли някой ще обърне особено внимание на подобен не чак толкова претенциозен симулатор.

В Racing Simulation 3 ще можете да усетите истинската тръпка от Формула 1 "зад кулисите". Както предполагам се досещате, този спорт въобще не се изчерпва с това, което се показва по телевизията, и с това, около което се шуми. В Racing Simulation 3 имената на състезателите са измислени, а реалното съществуване на пистите е доста съмнително. За сметка това обаче болидите са направени много добре (не трябва да забравяме, че RS3 всъщност е конзолна игра за PlayStation и Gamecube), системата за понасяне на щети е много прецизна, управлението е реалистично, а възможностите за настройки по превозните средства са почти безгранични. Авторите от Ubi Soft (те имат утвърдено име в жанра) уверяват, че за всеки болид се ползват около 3000 полигона. Благодарение на това четириколесните зверове изглеждат реалистично и се държат така. Камерите в играта също са много разнообразни и предлагат зрелищна визуализация на състезанията и повторенията. Пистите също са доста добре направени и в тях може да видим доста познати от реалността елементи, като завои, отсечки и т.н. Публиката е на приемливо ниво – естествено, не може да искаме революционни нововъведения от подобна непретенциозна игра.

Иначе Racing Simulation 3 поддържа високи графични резолюции като върви добре дори и на по-слаби машини. Нещо, което наистина прави добро впечатление, са множеството възможности за настройки и донастройки по болидите. Можете да коригирате каквото и както си пожелаете, при това без особени затруднения. Както всички знаете, едно от найважните неща в F1 е добре настроеният автомобил. Затова е добре да отделяте поне по 2-3 минути преди старт, за пригодите колата си към условията, които ви очакват на пистата.

Саундът в Racing Simulation 3 също е як, като двигателите на автомобилите издават съвсем реалистични шумове. Озвучаването из менютата е прилично и е в съвсем типичния за жанра стил – лека електроника.

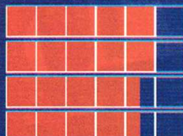
В Racing Simulation 3 има 16 писти като повечето от тях са из Европа. На тях ще можете да участвате в няколко типа състезания. И тук присъстват Time Trial, Single Race и всички останали стандартни за жанра типове игра. Интересно е наличието и на вариант Scenario, в който градите кариера на състезател, изпълнявайки различни "мисии".

Ако трябва да съм честен, RS-3 ми допадна, въпреки че няма претенции да е нещо твърде велико. С удоволствие я препоръчвам на всички големи фенове на спорта F1. Ако не сте супер зарибен по темата или ако не проявявате някакъв професионален интерес, Racing Simulation 3 може и да ви се стори леко скучновата и дори семпла. Все пак не забравяйте, че идва Коледа, а с нея и много нови хитове, от които може и да не остане време за Формула. 1 :-)

Орлин Широв

RACING SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft
сайт	http://www.ubi.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 7+



1 CD

Джейсън Кид чупи клишето за белите, техните възможности за скачане или по-скоро тяхната липса. Сашо Бойчев се присъединява към него (макар и само виртуално), редува забивка с чадър и напредва в скàлата за съвършенство на NBA...

Както всяка есен, и през тази EA Sports е приготвила актуалните версии на своите спортни поредици. След появата на FIFA 2003 и NHL 2003 време е и за новото издание на баскетболния симулатор NBA Live. Отново играчът получава свежа порция американски баскетбол, гарниран със зрелищни забивки и яростни сблъсъци под коша.

За жалост в момента NBA Live не може да се похвали с касовостта на игри като FIFA или Madden (симулатора на американски футбол на EA Sports). Поради една или друга причина Electronic Arts не влагат толкова усилия в своите баскетболни творения. Дори през годините появата на следващия NBA Live не е фиксирана, както е случаят с FIFA да кажем (задължително през октомври или ноември). Например NBA 2001 официално влезе в продажба едва в началото на 2001-ва година. Ролята на Пепеляшка за баскетболния симулатор е лесно обяснима с кризата, в която се намира този спорт отвъд океана. От една страна са спортните причини – пълното надмощие на "езерняците" от Лос Анджелис, липсата на звезда от ранга на Майкъл Джордан и спадът на атрактивността в този спорт. Подобно на футбола, основните аргументи за победа тук вече също се наричат тактика и защита. Те доведоха до естествен отлив на интерес. Дори преди началото на актуалния сезон много от отборите не успяха да се справят с предварителната продажба на членски карти за запазените места. Само по себе си това едва ли е проблем, но е факт, че за първи път от много години насам част от хората просто не искат да гледат баскетбол. От друга страна, баскетболните играчи са сред спортистите с най-високи доходи и купищата долари, които се изливат в банковите им сметки, ги карат преди всичко да не закъсняват за среща с борсовия си посредник, отколкото да инвестират усилия в тренировъчната зала и да се мотивират за нови и нови победи.

Естествено, кризата в спорта не означава криза в игрите. EA Sports доказват това ежегодно. Факт е, че истинският спор за баскетболната корона обаче се води на конзолния ринг, където версията за PS2 на NBA Live се сражава с още няколко сериозни конкурента. Причината за подобно развитие – в САЩ 30 процента от домакинствата, отговарящо грубо на 100 милиона човека, притежават някаква форма на конзола.

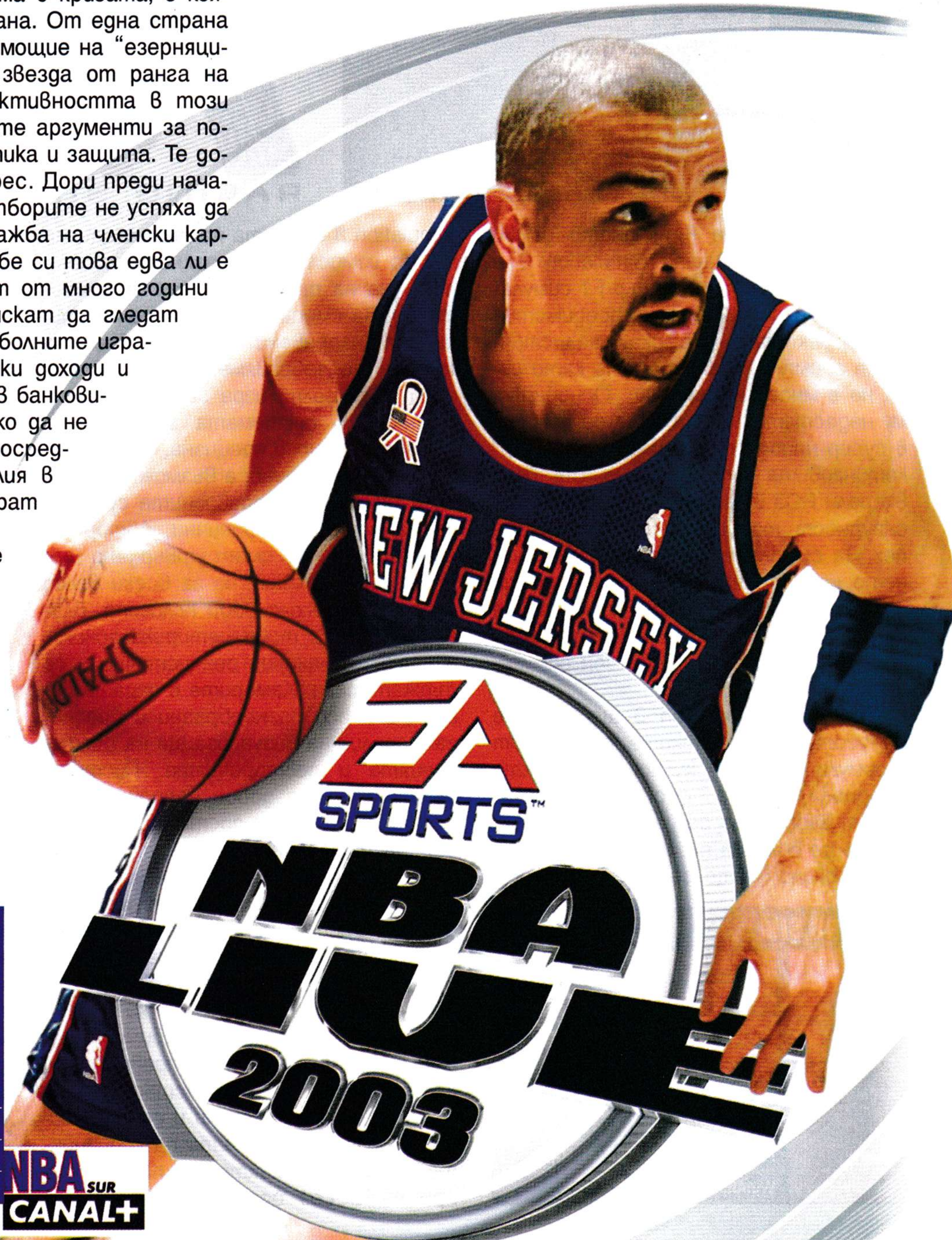
Тъй като баскетболът е американски спорт, естествено е да се търси акцент именно в този сектор. PC-версията на NBA Live 2003 обаче няма равна по качество и е истинска емоция най-вече заради липсата на достоен съперник.

Компютърният баскетбол е

уникална смесица между шоу, атрактивни забивки и известна доза реализъм

NBA Live 2003 успява да се справи с трудната задача хем да запази автентичността на спорта, хем да те накара да крещиш от кеф при поредния ефектен кош на Кобе Брайънт, направляван от чевръстите ти пръсти.

Технологията motion capturing се превърна в стандарт за пресъздаване движенията на персонажите в компютърна игра. В актуалната ревизия на баскетболната по-



BASKETBALL SIM

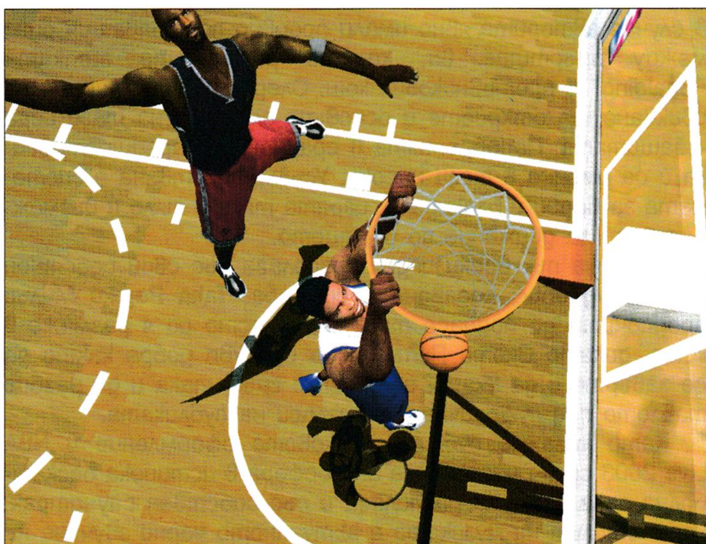
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	EA Sports	
сайт	http://www.ea.com/easports	
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM	
	32 MB 3D Video, WinAll, DirectX 8	

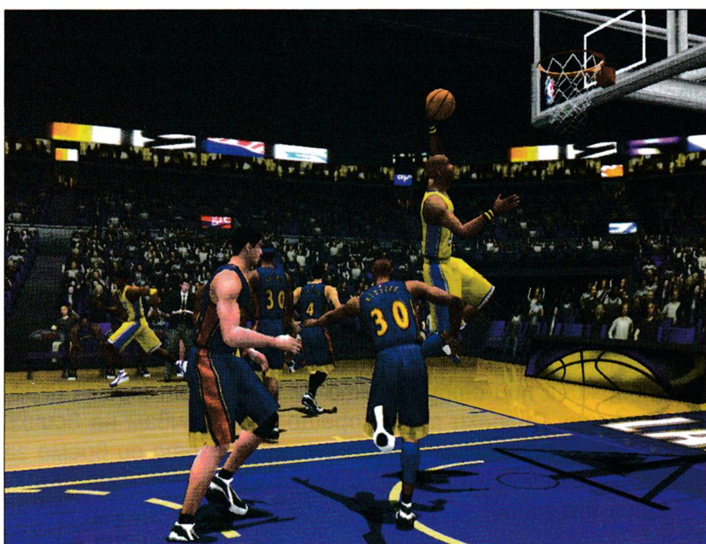
редица за "нелеката" задача да се върти, подава, скача, забива, стреля от линията за три точки, дриблира с майсторски хъс или просто да крещи срещу френетичната тълпа в израз на задоволство е избран бледоликият Джейсън Кид, днес играч на Ню Джърси Нетс. Кид е един от малкото хора със светла кожа, които успяват да се справят с желязната конкуренция на свръхтоварните и природно върлинести афроамериканци. През миналата година неговият отбор достигна финала на NBA, където отстъпи на Шак Атак и неговия Лейкърс.

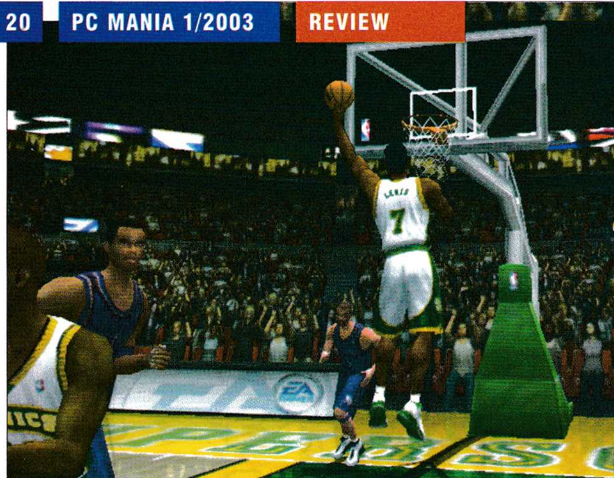
Първото нещо, което трябва да знаете за NBA Live 2003 обаче, е хардуерният му глад. Ако не разполагате с достатъчно мощен графичен ускорител, с мъка ще успеете да подкарате играта на резолюция, по-висока от 800x600 точки и 16-битов цвят. А наистина има какво да се види – залите, в които ще играете срещите, са пресъздадени като на живо. Куфеещата публика скача на крака при ефектно отиграване на любимия й отбор, а играчите изглеждат като истински и се движат 100-процента хуманоидно. И така, в един по-напреднал стадий от мача, 30 секунди преди финалната сирена вече не можете да различите компютърно генерираното тяло от човешкото.

Видовете игра

от които можете да избирате, не са се променили значително от създаването на поредицата. Можете да изиграете както редовен сезон, включващ 80 срещи, така и само серия от директни елиминации и да достигнете до заветната купа. Ако все още не сте съвсем сигурен в се-











бе си, можете да потренирате с произволен играч и да помятате в залата. Предвиден е и модус "франчайз", при който поемате даден отбор, управлявайки го с играчи, които сами си избирате, а не с тези, които според официалната статистика са включени в неговия състав.

Може би най-интересният вид игра обаче (моят личен фаворит) е сблъсъкът "един на един". Това е класическото 21, пресъздадено по чудесен начин от EA Sports. След като изберете своя човек, впускате се в двубой с противника си и можете да изпробвате своите способности за борба под коша, за стрелба от разстояние или за ефектно забиване.

В NBA Live 2003 ще можете да изпитате мениджърските си умения като продавате, заменяте или купувате играчи от други отбори. Естествено, тази форма на спортен мениджър е максимално опростена и не може да се сравнява с дълбочината на геймплея в игри като Championship Manager например (въпреки различния спорт, за който става въпрос в нея). Все пак тук акцентът пада върху забавлението и бързия екшън.

EA Sports заслужават комплимент и за чудесната работа на своя маркетингов отдел. Играчите са със своите истински имена и като добавка дори приличат на себе си. Актуалните данни са за сезона 2001/2002 година. Освен със състезателите от днешните отбори ще имате възможност да поиграете и с най-добрите имена от 90-те, 80-те, 70-те, 60-те дори и от 50-те години. Така получаваме шанс най-сетне да дадеме дългоочаквания отговор на въпроса кой е по-добър – Меджик Джонсън или Лари Бърд, да премерите сили с Майкъл Джордан или Грант Хил, да разберете защо Уилт Чембърлейн е легенда.

Управлението

В NBA Live 2003 първоначално сигурно ще ви се стори сложничко. Неприятен факт е, че играта е пригодена за по-лесно джиткане със специален джойстик на Electronic Arts, като поддържа уникална възможност за вибриране – в случая авторите явно имали предвид потръпващия ринг между пръстите ви, когато размажете топката "Spalding" в противниковия кош. След известен период на свикване ще откриете и основния елемент на тази игра – защитата. Подобренията в сравнение с предшественика ѝ са именно в тази насока. Усъвършенствана е системата за борби и блокиране, играта тяло в тяло и възможностите за движение по игрището.

В атака пък всеки играч разполага със свой собствен стил за дрибъл, подаване и стрелба. Така Реджи Милър предпочита да поднесе топката вместо да я размаже в коша, докато Скоти Пипън умее еднакво добре както да се завърти и да вкара, обърнат с гръб, така и да разбие таблото под еуфоричните възгласи на публиката.

Като казахме публика, звуковото оформление в NBA Live 2003 силно напомня за атмосфера в истинска баскетболна зала. Играта разполага и със собствен саундтрак, като стилът на музиката е актуалното черно звучене на американски рап а ла Dr. Dre, Snoop Dog, Monica и т.н. И докато музиката е достатъчно силен подбор на американски хип-хоп звезди, качеството на останалите звукови ефекти оставя недотам добри впечатления. При тях просто липсва разнообразие. В един момент някак дотяга постоянното подвикване на треньора от скамейката, който крещи "Block" или нещо в този дух.

В крайна сметка важното е, че на NBA Live 2003 се играе леко и приятно. Настройките за трудност гарантират максимално удоволствие както на новака в този спорт, така и запаления баскетболен фен. В този смисъл единственият по-сериозен проблем, който забелязах от време на време, бяха недотам адекватните реакции на гейм енджина при струпването на повече от трима играчи под коша. Въпреки това горещо препоръчвам на всички да отделят поне няколко часа от свободното си време за борба под коша. Или казано с други думи:

I love this game!

Александър Бойчев

Да "закърпим" WarCraft III



След като пускаха по един пач всеки месец, Blizzard стигнаха до някакво финално решение. Така се появи титаничният по размер (6 MB) пач 1.4. Основното впечатление е, че нощните елфи са мощно осакатени, но това е само на пръв поглед. Оказа се, че над 90% от играчите играят с тях заради DH героя им и Mana Burn способността му. Но да карам подред с по-важните промени при расите:

Хора

Времетраенето на Divine Shield-а на паладина е увеличено на 15/30/45 от 10/20/30, а презареждането е намалено на 35/50/65 от 60/60/60.

Времето за презареждане (ВЗП) на Avatar-а е увеличено на 180 от 120.

Resurrection-ът струва 200 мана, вместо 250.

Sorceress-ките са с увеличен range на 700 от 600 и по-бързо cast-ват Slow – така например подкрепена от Dryad-и 12-ка huntress-ки имат по-малък шанс.

Немъртви

Banshee-то е с увеличен range на 700 от 500, и cast-ва Curse по-бързо, когато е на auto-cast.

Можете да dispel-нете Anti-magic Shell-а. Единица, призована с тази магия, няма да понесе щети, ако ѝ се cast-не dispel, но ще загуби щита. Редуцирана е и цената на магията от 75 на 50.

Магията Sleep, използвана върху герои, е с намалено времетраене на 5/10/15 от 10/20/30 секунди.

Магията Web, използвана върху герои, е с намалено времетраене от 20 на 7.

Манатa, използвана за Animate Dead, е намалена от 300 на 250.

Ghoul-овете вече не нападат автоматично, ако им е наредено да събират дърва.

За да направите магията Possession, вече е нужна една секунда.

Орки

Ward-овете сега не се удрят автоматично от отскачащ Moon Glaive на Huntress-ките, понякога в мелето е трудно да го нацелите.

BM вече не получава допълнителни щети, правейки Critical Strike на защитени с Thorns Aura единици.

Нощни елфи

Тук ще си позволя малко коментар. Много хора оплюха промените и нарекоха играта unplayable, други свиха рамене, трети изпаднаха във възторг. Истината е, че редуцирането на DH беше наложително – прекалено силен беше, а с mana burn-а си осакатяваше брутално вражите герои. Друга истина е, че е отнето от агресивността на расата за сметка на дефанзивните ѝ способности. Ето ги и промените:

Mana Burn струва 50 мана, вместо 75.

Mana Burn източва мана/нанася щети с намаление на 50/100/150 от 100/200/300 (дори с тази драстична промяна умението е добро за унищожаването на вражи магове).

ВЗП на Mana Burn е редуциран на 7 от 9.

Щетите на Huntress-ките са намалени на 1d3+14 от 1d3+15 (реалната промяна е -1 точка, при втори герой Potm и TrueShot аурата не би трябвало я да забележите).

ВЗП на Metamorphosis е увеличен от 120 на 180.

Продължителността на магията Cyclone е редуцирана от 30/6 на 10/5.5 (единици/герои).

ВЗП на Starfall е увеличен на 180 от 120.

Druid of the Talon е с увеличен радиус от 600 на 700.

Цената на Ancient Protector-а е намалена от 240/100 на 160/80.

Животът на Ancient Protector-а е увеличен на 600 от 550, правейки го най-издръжливата кула.

Намалена е бронята на Ancient Protector-а от 2 на 1.

Минималният обсег на Ancient Protector-а е намален от 200 на 0 (засадете си борче, гледкайте си го, докато порасне, накарайте го да изяде други борчета, за да си направи дупка в гората, и когато някой идва да го сече, да може да пуска само по един враг до него).

Намалена е атаката на Ancient Protector-а на 1d10+44 от 1d13+51.

Щетата на Ancient Protector е променена на pierce от siege (може би най-важната промяна – край на глупавите и досадни tower rush-ове, а и получавате безценна защитна единица).

Заключение

Другите промени са доста незначителни и уравновесяват баланса. Blizzard най-накрая се постараха да докажат, че играта с елфите не трябва да е само игра с DH-а.

Георги "Azra" Панайотов

Добре дошли в Мърнхолд – град на светлина и магия, столица на провинцията Мороуинд...

Elter Scrolls III TRIBUNAL

Мечтата на всеки RPG фен е да навлезе в един безмерен и богат фентъзи свят с неповторима атмосфера. Той иска да се потопи в увлекателна и непозната нему история и да предприеме едно от най-големите си приключения по пътища, които сам ще избере. Тази мечта се сбъдна с появата на Elder Scrolls III: Morrowind. За пълното превъртане на тази игра са необходими, колкото и невероятно да звучи, приблизително петстотин часа геймплей. И сега, половин година по-късно, излиза и нейният експанжън Tribunal. Но на фона на своя предшественик той някак бледнее. Още повече множеството безплатни модове, създадени от фенове по цял свят, го карат да изглежда леко невзрачен. Накратко той може да се окачестви като една обикновена и дребна "добавка" към света на Мороуинд, която обаче въпреки всичко заслужава нашето скромно внимание.

На път за величествения Мърнхолд

Можете да започнете новото приключение, което Tribunal предлага, когато пожелаете, независимо от това какъв е вашият прогрес в оригиналния Morrowind или пък от нивото на героя ви. Единственото нещо, което трябва да направите след като инсталирате експанжъна, е да легнете и да подремнете. Е, сега да не вземете да си оправяте леглото, става дума за играта. :) В момента, когато се събудите, ще се окажете нападнати от злонамерен и мистериозен наемен убиец, а не след дълго ще имате и възможност да се пренесете в столицата Мърнхолд – новата област в Tribunal. Оказва се, че хората, наети да изпълнят вашата "смъртна присъда", се подвизават под името "Тъмното братство" и използват старите и обширни подземия на въпросния град за свое тайно убежище. Така започва и вашето разследване, което ще ви набута в един далеч по-голям скандал, свързан със скорошната и неочаквана смърт на местния крал. Впоследствие съдбата ще ви срещне и с останалите двама членове на трибунала – лечителката Алмалексия и побъркващия се Сота Сил (някогашни смъртни и бивши генерали от армията на елфите).

Какво ново?

Наред със стандартните нововъведения като допълнителни оръжия, артефакти и комплекти от брони, едно от най-приятните хрумвания в Tribunal е възможността да поставяте свои собствени бележки по картата на играта. Това е изключително удобна и стратегическа екстра, която ще ви спести множество време и лутания. Сравнително хаотичният ви журнал също е претърпял леки промени във връзка с подредбата на куестовете, което, от своя страна, улеснява тяхното откриване и преразглеждане.

Докато изследвате подземията на Мърнхолд, ще се натъкнете и на няколко нови същества – познатите от Arena гоблини (малки и досадни зелени гадинки, които са изключително силни и опасни), както и личове и тайнствени фабриканти. Ако те се окажат прекалено силни за вас, винаги можете да наемете и помощник за определен период от време. Той защитава гърба ви и може да носи част от по-тежкия товар срещу съответната парична облага. За да подобрявате неговата ефективност, трябва да го екипирате и с по-добри брони и оръжия. От вас ще се изисква единствено да не крадете от вещите му и да го поддържате жив, докато сключеният между вас договор не изтече.

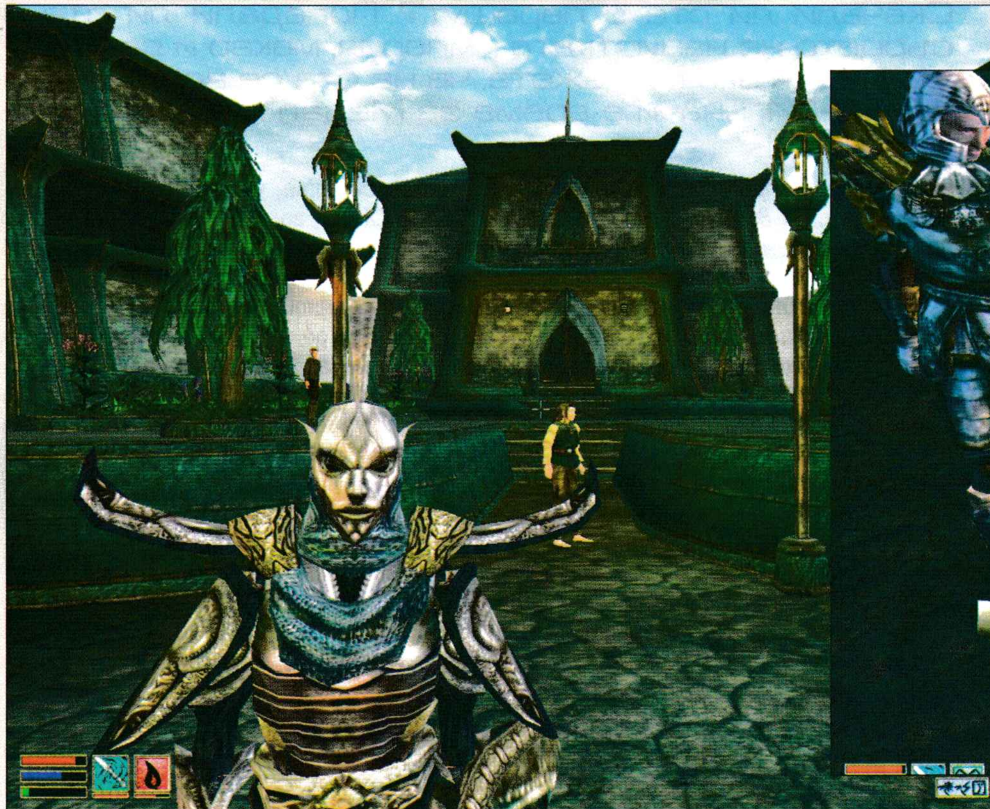
Товарните плъхове и ужасяващият pathfinding

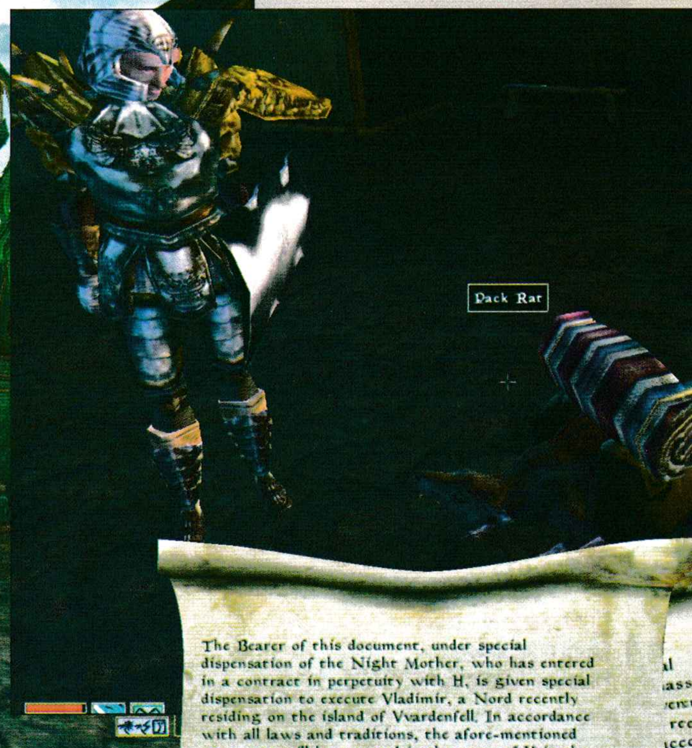
Ще имате възможност да закупите специални плъхове, които подобно на мулето в Dungeon Siege ще припкат по дирите ви и ще носят част от вашата екипировка.

Трябва да ви предупредя обаче, че pathfinding-ът, на всичко живо, което се присъедини към вас, е отново ме-



RPG		
графика		PC CD ROM
звук		1 CD
геймплей		
общо		
издател	Bethesda Softworks	
сайт	http://www.elderscrolls.com	
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	





ко казано ужасяващ, дразнещ и неадекватен. Наемниците например постоянно се заклещват и не могат да намерят правилния път до вас или просто се загубват. Понякога дори не успяват да извършат и най-елементарни действия като преминаване през врати, изкачване на стълби или преодоляване на дребни препятствия.

В музикално и графично оформление Tribunal не се различава почти по нищо от Morrowind. Енджинът на играта въобще не е променен, а музиката (колкото и добра да е по принцип) за съжаление е същата. Добавени са няколко нови реплики и с това се изчерпва всичко.

В най-общи линии

основните куестове в Tribunal могат да бъдат изпълнени за не повече от два до три дни интензивно геймене, стига вашият герой да е добре екипиран и достатъчно опитен. Наистина, за да се впуснете в експанжъна, не е необходимо да сте с високо ниво на опит, но за да го приключите успешно и без зверски трудности, не би било зле героят ви да е поне петнайсети level.

Изживяването, което този експанжън предлага, е сравнително кратко, но за сметка на това пък е подплатено с достатъчно качествена история и приятно обновен геймплей. Впрочем, ако сте пропуснали излезлите пачове за The Elder Scrolls III: Morrowind, няма повод за притеснения, тъй като Tribunal включва и повечето екстри от тях – възможността за промяна на трудността по всяко време на игра, status bar-а с кръвта на вашите опоненти и т.н., и т.н. Казано с други думи: новото творение на Bethesda Softworks по никакъв начин не трябва да бъде подминавано с лека ръка от геймърите, обикнали неговия предшественик. Мърнхолд ви очаква.

Владимир Тодоров

FIRST-PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Electronic Arts/2015
сайт	http://mohaa.ea.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
	16 MB Video Card, Windows All

PC CD ROM 1 CD

ПЛЮСОВЕ

По-добра графика
По-добро AI на противниците
По-разнообразни задачи

МИНУСИ

Прекалено линейна
Много кратка
Няма никаква кръв

Скачали ли сте с парашут? Попадали ли сте в сърцето на нацистката империя, макар и само наужким? А ако ми кажете, че не сте се возили и на танк Т-34, значи е време за Медал на честта: Копиеглав! :)

6 Юни, 1944 (D-Day)

Намирате се на транспортен самолет и летите над Нормандия. След финалните приготовления и проверка на екипировката целият отряд парашутисти е готов за десанта. Внезапно ракета удря самолета. Без повече колебание всички вече са се понесли надолу, право към нацистките укрепления. На височина от 1000 метра се вижда само артилерийският огън и разтворените парашути на оцелелите войници от отряда. Мнозина се прощават с живота си още във въздуха. За щастие вие сте един от успелите да се приземят на покрива на къща, фрашкана с нацисти...

Така започва последният и засега единствен експанжън за излезлия преди около 10 месеца 3D-хит на тема World War II – Medal of Honor. По мое мнение дори само това брилянтно начало е гаранция, че цялата игра ще е изпълнена с екшън и динамика. И както стана ясно малко по-късно – не съм се лъгал.

Нека започна обаче с това, че началната сцена е едно към едно изкопирана от минисериите по HBO.

Band of Brothers

Всякаква прилика с тях не трябва да ви притеснява, защото и по-нататък в експанжъна ще се натъкнете на много моменти, които са заимствани от гореспоменатите филмчета. Но ако се замислите, със сигурност ще се сетите, че дори и в оригиналния MOH:AA голяма част от сцените бяха взети назаем от друг филмов хит – "Спасяването на редник Райън". Естествено, това не е причина Spearhead да е глупава или плагиатствана игра. Дори напротив. Използвайки добри идеи, програмистите от геймстудиото 2015 са направили един много, ама много качествен експанжън. Сетихте ли се, че Spearhead всъщност означава

Копиеглав...

Интересен буквален превод, който за радост на феновете на MOHAA ще оставя без коментар. :-) При малко по-творчески подход Spearhead трябва да се разбира и като "авангард". Всъщност точно това ще се очаква от вас – да бъдете острието на съюзническия удар срещу нацистите.

Смятам да започна с едно нещо, което в никакъв случай не приближава експанжъна на MOH:AA нагоре по скалата на положителните оценки. Става въпрос за това, че на най-високо ниво на сложност един неопитен играч може да мине Spearhead за не



повече от 4-5 часа. Така се оказва, че 2015 не само са копирали от филма Band of Brothers, но са направили и игра, по-кратка от самия филм. :-) Това обаче е без значение, защото Band of Brothers, опа Spearhead де, си има достатъчно други положителни черти и определено си заслужава парите.

Този път

няма да поемете ролята на Mike Powell



а ще влезете под кожата на сержант Jack Barnes. С него ще трябва да минете през 9 нива, групирани в три мисии из Белгия, Франция и Германия. Повярвайте ми – по-динамични и увлекателни 210 минути не бях изживявал досега. Целият експанжън се минава на такава скорост, че ако за секунда се разсеете и заплеснете, определено ще загубите сюжетната нишка и може да се окажете проснат на земята в краката на колегите си. Сравнявайки го с MOH:AA, мога спомена, че тук има много по-разнообразни и доста по адреналиноповдигащи моменти. Spearhead е един много оригинално измислен експанжън – като се започне с парашутния десант в началото, мине се през мисията, в която ескортирате камион с провизии, карайки огромен танк и стреляйки с картечницата му, и се стигне до мисията, в която търсите медик под дъжда от артилерийския обстрел, тичайки от окоп на окоп. Трябва да се има предвид и фактът, че вече много по-рядко ще бъдете оставяни без съекипници, което само по себе си говори за по-голямата динамика и по-дивия екшън, на който ще станете свидетели и в който ще бъдете участник.

Като всяко уважаващо себе си допълнение, и Копиеглав оправя доста неща в стария MOHAA. На първо място ще спомена по-високото AI на противниците, които вече не се колебаят да мятат гранати или да се кри-

ОРЪЖИЯТА НА СЪЮЗНИЦИТЕ

Colt 45
Webley Revolver (само в SpearHead)
Nagant Revolver (само в SpearHead)
M1 Garand, Springfield '03 Sniper Rifle
Lee-Enfield Rifle (само в SpearHead)
SVT 40 Sniper Rifle (само в SpearHead)
Mosin Nagant Rifle (само в SpearHead)
Thompson Submachine Gun
Sten Mark II (само в SpearHead)
PPSH SMG (само в SpearHead)
Browning Automatic Rifle a.k.a. "BAR"
Mark II Frag Grenade
Mills Grenade (само в SpearHead)
F1 Grenade (само в SpearHead)
Bazooka (само в SpearHead)
Winchester ShotgunM1919A4
.30 Caliber Mounted Machine Gun (само в SpearHead)

ОРЪЖИЯТА НА ОСТА

Walther P38, Kar-98K
MP40 Submachine Gun
StG44 Sturmgewehr
Stielhandgrendate
Panzerschreck
MG42 Mounted Machine Gun
Granatwerfer (само в SpearHead)
G-43 Sniper Rifle (само в SpearHead)

ят и бягат, ако видят, че ги превъзхождате. Има няколко нови скина на враговете ви, както и около

20 нови оръжия

Това, естествено, е доста относително като се има предвид, че вече всяка страна в конфликта ползва собствени пушкала. За пример ще дам американците, които ползват Colt .45, а британците – европейския клонинг на този пистолет, наречен Webley. В Spearhead има и няколко нови статични оръдия като Flak 88, с което можете да стреляте по време на мисията в Берлин. Най-якото оръжие обаче си остава Gewehrgranate – това е чист Mauser с прикачен към него гранатомет. С него определено можете да създадете доста проблеми на нацистката сган. Засега това оръжие присъства само в демото на Spearhead, но със следващия пач ще бъде добавен и в цялата игра.

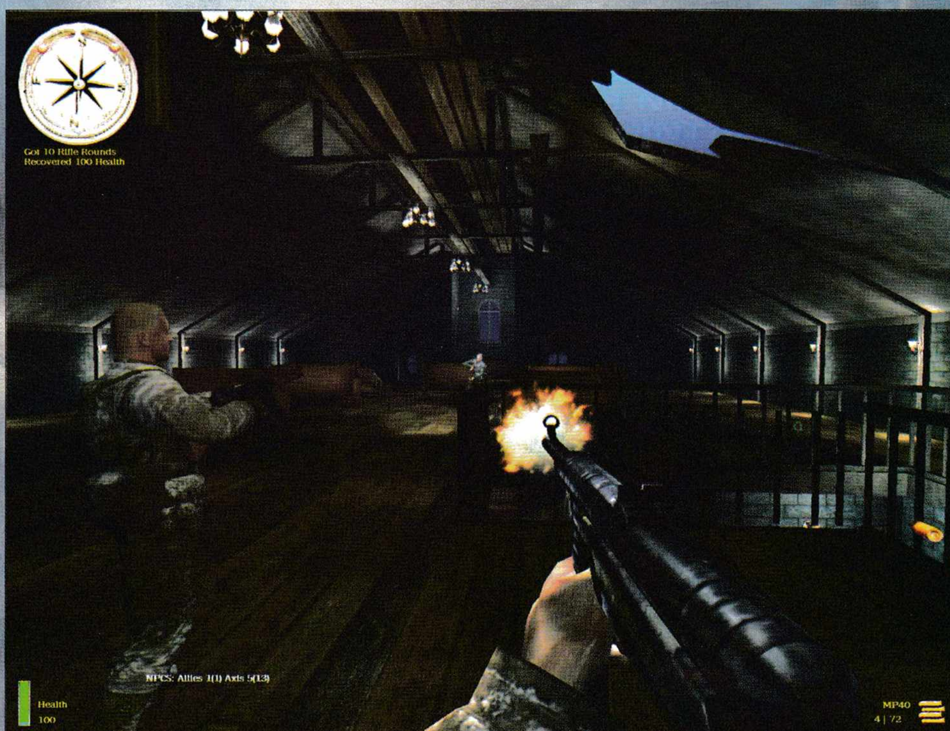
Смятам, че е редно да спомена нещо и за мултиплея, при който като че ли има най-много промени. В началото прави впечатление новият тип игра (tug of war), както и дванайсетте нови карти. Друга много очебийна промяна е скоростта на играчите – те вече се движат доста по-бързо, което със сигурност ще промени динамиката на мрежовата игра и ще подобри рефлексите на участниците в нея.

Графиката на Spearhead

е малко по-добра от тази на оригиналния MOH:AA, но със сигурност не е на нивото на други яки игри, излизащи в момента. Все пак не трябва да забравяме, че това са възможностите на добрия стар Quake 3 енджин. Все пак евала на програмистите от 2015, които са изстискали от него толкова много. Spearhead подобрява визуализацията на експлозиите и движенията на противниците като е добавена и една нова графична благина. Става въпрос за интеракцията с дърветата – те вече могат да се прекършват, да падат с гръм и трясък или просто да губят част от клоните си. Когато примерно ги подло-













жите на ракетен обстрел, ще видите как част от тях се разлита.

Саундът и озвучението в Spearhead не са променяни особено, а композитор на музиката отново е Michael Gracchio. Впечатление прави фактът, че вече всички войници говорят с различен акцент, което със сигурност допринася за по-реалистичната атмосфера на играта.

В края на този материал се сетих за едно чувство, обзело ме, докато преигравах MOH:AA и експанжъна Spearhead. Всеки път, когато пред себе си видех камион или танк, тичешком отивах до вратата му и натисках "E" (за тези от вас, които не са играли Battlefield 1942, уточнявам: там така се влиза в МПС-та). За жалост MOH:AA не предлага опция като шофиране или управление на танк, но навикът, придобит от Battlefield, си остана. В този един момент се запитах защо, аджеба, съм седнал да играя заглавие, което ме ограничава повече от Battlefield. Дали ако програмистите от 2015 се бяха стегнали, можеха да направят още по-комплексна игра, или просто такова е било заданието на издателите от EA? На тези въпроси не мога да си отговоря – факт е, че се чувствах ограничен и с орязани възможности. Въпреки това Spearhead е един много добър експанжън и ви гарантира няколко часа динамика и екшън. "Копиеглав" определено си заслужава, но остава въпросът дали и струва да се дават толкова пари за 4-5 часа фън. Аз мисля, че все пак си струва...

Орлин Широв

Какво се случва след смъртта? Изгниваме в гроба? Хората винаги са искали да вярват, че това не е краят... И какво би станало, ако наистина някой можеше да запази душата си?

POSTMORTEM

В късен нощен час на вратата се чука. Пред вас изплува мистериозна дама с гарваново-черни коси и греховна красота. Внезапно в съзнанието ви проблясват грозни и необясними сцени. Фаталната брюнетка иска лично да се заемете с разследването на мистериозно двойно убийство, чийто жертви са нейната сестра и съпругът ѝ. Няма доверие в полицията. А и как би могла да ѝ се довери, когато престъплението е за убийство при кражба, а всички обстоятелства говорят за ритуална екзекуция. Богатата двойка, дошла във Франция, за да прахосва безгрижно парите си, е намерила смъртта си в хотелска стая. Труповете са обезглавени. Телата – голи. В устата на всяка от жертвите има по една древна монета. Цялата стая е посипана с фин виолетов прах... Следват още убийства. Всеки има своя версия за случващото се...

Оказва се, че от самото начало

затъвате все по-дълбоко в лъжи

И когато разбирате, че главният заподозрян е поредната безпомощна жертва, манипулирана от неизвестен кукловод, започвате да се запитвате дали наистина смъртта на двойката е най-важното нещо в случая. Сблъсквате се с много фалшиви самоличности. Всичко е фатален и добре замаскиран театър... А когато в интригата се намесват и древните вярвания на едно фанатично окултно общество, просто вече ви се иска да изкрещите на висок глас въпроса, който с все сила блъска черепната ви кутия отвътре: Каква всъщност е истината...?

QUEST	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Microids
сайт	www.postmortem-videogame.com
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
2 CD

Това, струва ми се, е повече от достатъчно, за да се гмурнете в сюжета на играта.. Повече няма да разказвам, защото ще е като да четеш криминален роман отзад-напред... Все пак трябва да оставя нещо и за вас.

Самият факт, че фирмата, която е разработила този куест, стои зад първокачествено заглавие като Syberia, е достатъчно красноречив. Освен това Microids са устояли на изкушението да повторят своята добра идея и са развили новата си игра в коренно различна насока.

Post Mortem предлага уникален геймплей.

Пътят към истината

В игрово отношение геймката сякаш е разделена на две части. Първата се концентрира върху диалозите и ви помага да се потопите в обстановката. Когато разпитвате свидетели или просто говорите с някого, наистина има значение какво ще му кажете. В зависимост от поведението спрямо съответния човек и начина, по който общувате с него, играта може да се развие по съвсем различен начин. Това трябва да ви подскаже, че има не само един път за минаване на повечето проблеми, което, от своя страна, пък прави игровия потенциал на заглавието много по-сериозен. Освен разговорите в Post Mortem присъстват и някои много интересни други задачи. Например да нарисувате портрет на заподозрения си по показанията на свидетелите...

Тук ще си позволя да ви дам малка подсказка, тъй като лично аз първоначално се затрудних в точното изпълнение на задачата. Можете да видите картинка на това как трябва да изглежда рисунката ви в C:\Program Files\Microids\Post Mortem\Textures\Portrait Robot (ако сте инсталирали на диск C:, разбира се :-)) И като съм започнала с



подсказките

ще ви кажа още един малък съвет – към края на играта ще ви се наложи да търсите със свещ едва забележими детайли по една картина (колкото и абсурдно да звучи, имам предвид буквално това). И понеже дори и при очевидно решение на пъзела от вас се изисква примерно да си откриете и последния детайл, ще ви дам поне няколко улесняващи задачата подсказки, при това без никакви угризения, че ще ви разваля удоволствието. Повярвайте ми, след известно време взиране в монитора, ще ви се иска всичко да беше малко по-лесно...

Движете свещта бавно и я задържайте на едно място, за да видите дали няма да се появи нещо. За някои символи е нужно повече време, за да ги видите. Освен това се съсредоточете върху долния десен ъгъл. Там е бъкано с невидими знаци. Задържането на левия бутон на мишката може да помогне...

Втората част

на играта е фокусирна върху по-сериозните логически загадки, където не се изисква психологически подход и не се набляга толкова на неправолинейния геймплей, както в първата. Тук са и по-сериозните изпитания за стария куестаджия, които наистина ще поизпържат мозъка ви и ще ви накарат да отворите не просто очите си, но и своя ум. Или казано по друг начин – доза индивидуализъм, примесен с чара на традиционните







пъзели.

Друга интересна подробност е, че ще се подвизавате не само като главния си герой. Има и сравнително кратка част, в която играете от името на главния си заподозрян, докато той ви разказва своята версия на случилото се.

Неведоми са пътищата Господни...

Както вече споменах, можете да минете по различни пътища, стигайки до едни и същи възлови моменти. Също така има и неща, които не е задължително да правите, но в крайна сметка може да се окаже, че има значение дали сте свършили. Например на края на играта, ако сте събрали достатъчно улики и съобразите какво да направите, можете да си подсигурите happy end-а. Голяма част от доказателствата обаче са абсолютно незадължителни. Зависи само от вас дали ще се сетите да ги вземете или откриете. Ако не се справите точно така, отново имате шанс да доведете историята до успешен завършек. Готиното е, че даден избор или пропуск не ви отрязва всички шансове за щастлив край, че различните пътищата все някъде се пресичат и че не е нужно да правите всичко по определен ред.

Въпреки че на пръв поглед играта е просто поредният статичен куест, в нея има огромен потенциал. Макар и графиката, която всички се оливат да прехвалват, да не превъзхожда тази на Syberia, тя все пак ми допадна. Просто е далеч от детайлността, крехкостта и реализма на предшестващия я хит на Microids. Статичната картина и леко недоизгладените фигури обаче не са нещо, което заслужава чак такова вторачване... За хората, които имат нужда да знаят доколко заглавието отговаря на сегашните аудио стандарти, предполагам ще е полезно да спомена и поне нещо за музиката. А за случая има само една дума: подходяща.

Най-хубавата черта

на Post Mortem са хитро замислената история и уникалния геймплей, които са достатъчна причина да се прикове всеки куестаджия пред монитора. Динамиката в геймплея е не по-малко интересна от задачите, които за щастие не са изтъркани и до болка познати. И ако първоначално не виждате нищо нестандартно в Post Mortem, след като поиграете малко повече, веднага усещате, че темпото прогресивно нараства. Последните часове сякаш ги изгълтвате на един дъх. Това, което ви кара да продължавате, както бе казал един от колегите ми, не са новите места, които искате да разглеждате, а нуждата да откриете кой стои зад всичко това.

Лили Стоилова





3D, та 3D! Още с появата на първите птички (великия Wolf, последвалите DooM-ове и прочее) третото векторче в картината започна да мъчи малки и големи. Играта с пространството загрубя дотам, че последните години се превърнаха в нещо като люпилня за нови модни течения в компютърната визия. Лошо няма, но докато при пуцаниците пътеките са отдавна отъпкани, някои експерименти със стратегиите все още раждат твърде неприятни недомислици. За щастие, както обичат да казват някои, красотата ще спаси света. Едно от доказателствата за това е настоящата космостратегия в реално време – Hegemonia: Legions of Iron.

Според историята на играта в близкото бъдеще човечеството успява да покори околните планети, открива начин за надупчване на пространството и за колонизация на повраждебните светове. Вследствие на явния културен шок родната цивилизация е сполетяна от гражданска война и нашествие класическите зли извънземни. По време на няколкото мисии се случват неща, които биха засенчили по мащаб всички кръвопролития в човешката история. Случайностният генератор на съдбата се развихря с пълна сила, а мястото на наша милост сред целия този хаос е в редиците на хуманоидните военни. Моментът, в който се включваме, е началото на марсианско-земната гражданска война. Страната, която ще подкрепите, зависи от вашия избор. За съжаление в Hegemonia няма извънземни нива. Отсъстват и единичните мисии. Единствената част, в която играчът може да се радва на всичко и всички, е мултиплейърът.

Като времетраене действието в кампаниите е дългичко. Играта може да отнеме поне пет дни солидно джиткане. По отношение на

геймплей-схемите

Legions of Iron е "позната" стратегия, в която чистите класики са претърпели незначителни изменения. Разбира се, няма да ви се размине проектирането, изграждането и управлението на непобедими флотилии от космически кораби, с които да спукате задника на своя враг. За радост някои от редовните недомислици са отишли на боклука. Така, ако играчът развие дадена наука, няма да бъде изправен пред необходимостта да извършва същото изследване при всяка нова мисия. Положението е особено приятно, когато става дума за космически кораби, чието проектиране продължава дълго и не струва никак малко пари.

Още едно забелязващо се плюсче е и възможността за прескачане на част от мисиите. Ако човек се престарае и преизпълни зададените задачки, автоматично може да освободи своя милост от някое и друго ниво. Друга по-класическа червена точка е и възможността за пренасяне на част от опитните единици и капитани от една мисия в друга. И все пак единственото място, на което има повече смисъл поставянето на "отличниците", е някоя не дотам елитна бойна формация, която още не е натрупала нужните точки опит.

В този ред на мисли трябва да отбележа, че героичният флот на родната цивилизация съдържа няколко класа кораби, всеки от който си има няколко подгрупички. Нещото, по което се различават, е размер и оръжията, които мъкнат.

Класовете пуцала

са четири: йонни, протонни, квантови и ракетни. Ако дадено корабче е с всички развити шукаритети (брони, компютри и т.н.), то би могло да създаде редица неприятности всекиму. Специфичното за Hegemonia идва от факта, че не произвеждаме единица по единица, а направо определена бойна групичка. Бройката на корабите в нея зависи единствено от типа на машините – колкото са по-малки по размер, толкова повече получаваме при поръчка.

Врагове, с които ще се сблъскаме, не представляват трудност. Ако човек издуха част от армията и се разположи до планетите и производствените им станции, противниците стават твърде лесна плячка. Забавното е, че в по-общ замисъл действието е твърде хуманно и краят на конфликтите опира до сключване на мирни договори. Дезинтегрирането на немирните планети е избегнато на макс. В играта има и няколко екстри от рода на астероиди-убийци и безмозъчни космически чудовища реещи се в празното триизмерно пространство.

А сега малко за управлението. Все пак, ако трябва да бъда честен,

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Dreamcatcher/Digital Reality
сайт	http://hegemonia.info
хардуер	Pentium 600 MHz, 192 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD







3D-то на Hegemonia

не е абсолютно. Ограничения съществуват, но главно във вертикално отношение. Иначе колкото и стресиращо да е обемното пространство, привикването към ориентацията става сравнително бързо. Една от причините е, че освен директния поглед играта разполага и с чисто схематично изобразяване на обектите. Управлението на картата е сравнително елементарно. При наличие на мишка с търкалце всичко ще си дойде по местата за по-малко от секунда. И въпреки че красотите са намалени, ползите и улесненията са значителни. В даден момент човек привиква до такава степен, че прехвърля на шарените подробности единствено по време на някоя по-зрелищна битка.

Legions of Iron куцука единствено в диалозите и някои части на интерфейса. За съжаление, колкото и да разбират от графика и 3D, някои хора не са създадени да претворяват литературните си наченки във форма, годна за масова консумация. Като резултат повечето от репликите са изключително дълги и напомнят на разговор в хилядния епизод на класически латиноамерикански сериал. Подобно усещане остава и от менютата. В началото на действието управлението на производството и фините настройки са леко объркващи. През първите двайсет минути тази игра си е перфектен пример за user hostile product. За сметка на това всички останали технически, особено визуални, детайли са сред най-доброто, което можете да видите.

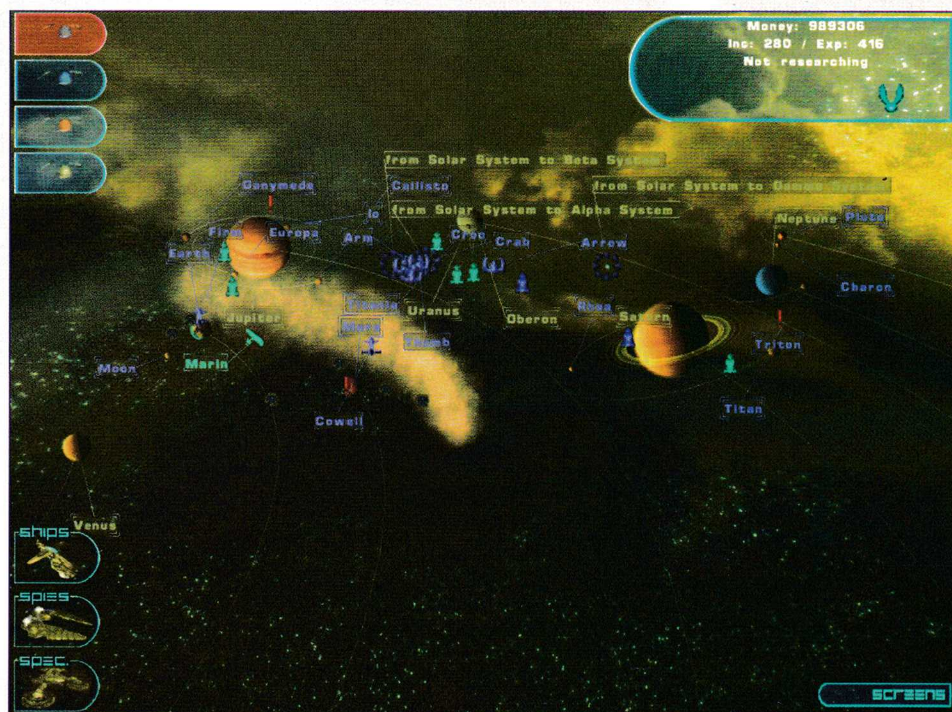
Красота и само красота

Играта предлага някои наистина впечатляващи кадри – все едно, че някой е взел няколко снимки от орбиталния телескоп Хабъл, дружинка добри художници и един-двама технически специалисти от някое студио за спецефекти на Джордж Лукас. Резултатът е прекрасни космически битки, мъглявини, планети и дезинтеграция. По-масовите мелета, гарнирани с две-три избухвания, са гледка, която бихме могли да сънуваме и без помощта на допълнителни химикали.

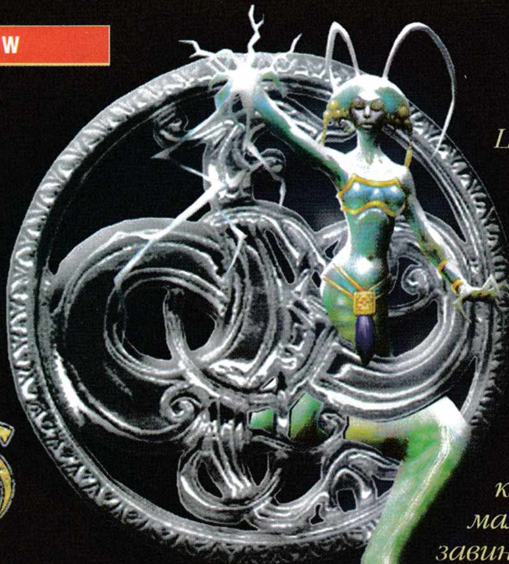
По отношение на аудиото вакуумът отново е изгубил неравната битка (единственият начин, по който можете да усетите космическата тишина, е малко пластилин в ушите и изключени колонки). Иначе насладата от звучните експлозии и музиката, която се носи ту оттук, ту оттам, е пълна. Като цяло звуковият фон е напълно в традицията на тоновете филми а ла Star Trek и Star Wars.

Hegemonia: Legions of Iron е едно добро нещо, което може да се хареса на всеки почитател на космическите стратегии. Изпълнението на играта е направо страхотно – особено по отношение на графиката и звука. Гарантирано е, че всеки, докопал играта, не би съжалил и за секунда.

Сергей Ганчев



Arx Fatalis



„...Слънцето отдавна умря. Просто изгасна. Царството на мрака настъпи. Недрата на земята станаха наш дом. Ние, хората, някога живеехме на повърхността. Едва ли обаче е останал човек, който да си спомня и да разкаже за тези дни. Някога голяма и светеща звезда е стопляла със своите магически лъчи повърхността на нашите земи. Някога хора, тролове, гоблини, дракони и демони живееха заедно, необезпокоявани едни от други, абсолютно мирно и спокойно. Но изведнъж така нареченото слънце започна малко по малко да изстива, докато накрая не изчезна завинаги от небесния свод. Тогава настъпи вечният мрак, а земята се скова от смразяващ и вечен студ. Мнозина загинаха, а други потърсиха убежище в древните мини на джуджетата и ги направиха свой нов дом.

С годините нещата се успокоиха и всеки намери своето място под земята. Но нашето съществуване бе жалко. Забравил съм вкуса на истинската храна, отгледана под лъчите на яркото слънце. Обаче едно нещо знам със сигурност – тя е далеч по-вкусна от тази, която сме принудени да отглеждаме с помощта на магията. Днес единствените хора, които излизат на повърхността на земята, са членове на гилдията на странстващите. Те обхождат ледените територии с надеждата да открият какъвто и да било признак на живот. Но едва ли ще успеят...”

(откъс от хрониките на кралство Аркс)

За всеобща радост Arx Fatalis не е просто поредното невзрачно и безвкусно RPG, което се е пръкнало на пазара. Екипът на Arkane Studios успява да ни пренесе в един свят, напомнящ за мрачните, осветени единствено от пламъците на догарящи факли, подземия на класически игри като Ultima Underworld и Stone Keep. Свят, населен със създания, съществуващи единствено в приказки и легенди. Място, в което магията е на почест и се смята за неразделна част от ежедневието на всяко едно създание.

Главният герой в Arx Fatalis, тоест вие, страда от пълна загуба на паметта. В самото начало на играта той се събужда в затворническа килия. Пленник е в кралството на гоблините и няма никакви спомени за това кой е и как се е озовал тук. Ваша задача е да го измъкнете и да му помогнете да си възстанови изгубената памет. Противно на своята воля, той ще се превърне в наемник на крал Лъншайър и малко по малко ще открие, че целият свят, който познава, е изправен пред огромна заплаха - могъщ демон на име Акба, хранещ се със смъртта, нещастието и тъгата на хората. Естествено, вие сте този, който ще трябва да попречи на желанието му да възцари вечен хаос.

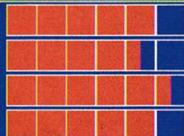
Миризмата на застояло

се носи из тесните, ниски и тъмни коридори. Единствените места, през които прониква въздух, са малки и тесни тунелчета, свързани с повърхността на земята. Тази игра определено може да ви смае със своята умопомрачаваща обстановка. Самата мисъл за живот под земята, фактът, че няма да видя дори и един лъч слънчева светлина повече, ме ужасяват.

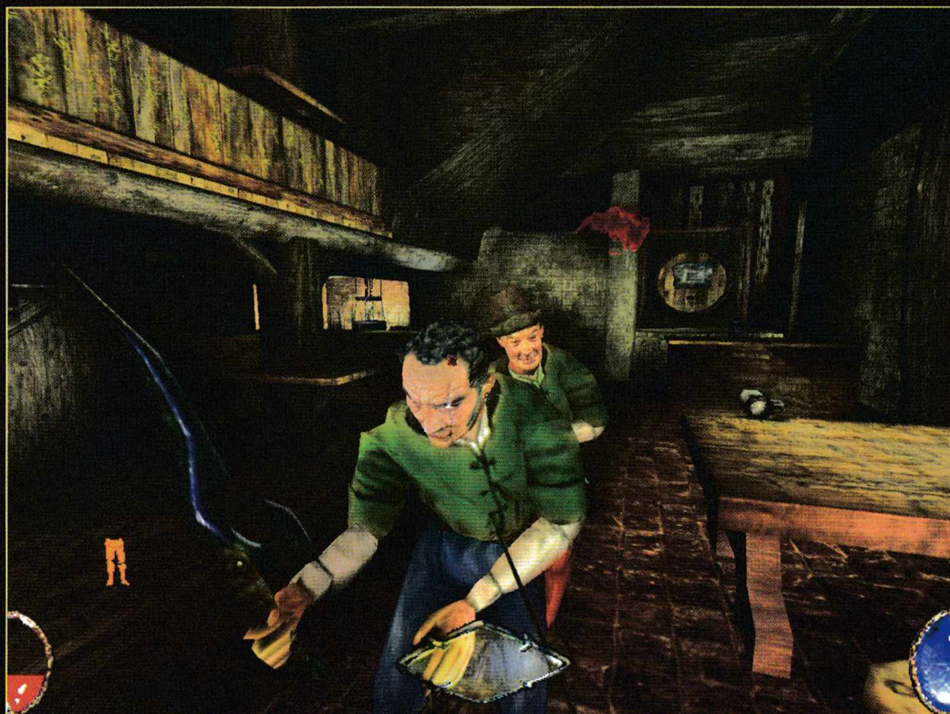
Общо взето атмосферата в играта е силно потискаща. Но след половин часова игра тези малки, тесни, ниски и смърдящи на застоял въздух коридори започват да изглеждат уютни, а чувството за клаустрофобия изчезва напълно.

Гледната точка в Arx Fatalis е от първо лице, а управлението не се различава по нищо от това на повечето ролеви игри от този тип. От друга страна обаче, колкото повече се запознавате с нейния свят, толкова посилно ще осъзнавате колко богат и интерактивен е той.

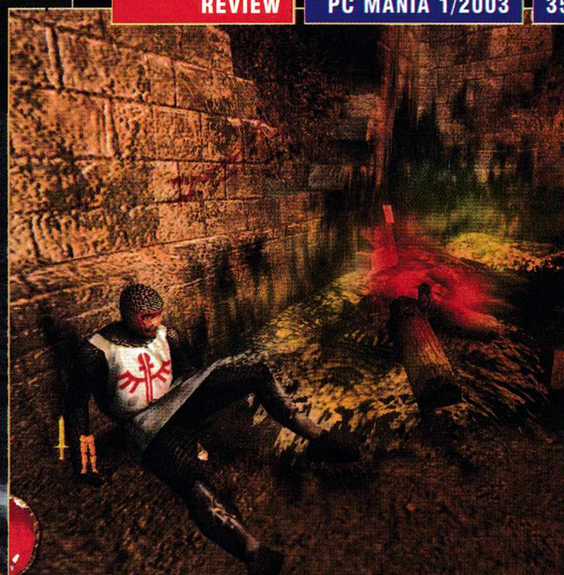
RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	JoWooD Productions / Arkane Studios
сайт	http://www.arxfatalis-online.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM
	16 MB Video Card, WinAll, DirectX 8



1 CD







Можете да взаимодействате с почти всичко

което ви се мерне пред очите. Малък пример в това отношение е свързан с хранителните навици на нашия човек. Например героят ви няма да иска да яде сурова риба, затова няма да е лошо да стъкмите малко огън и да опечете водната твар. Възможни са и множество комбинации с хранителните продукти. Ако смесите вода и брашно, ще стане тесто, което можете изпечете. Тогава ще се получи хляб. Обаче има и друга алтернатива. Ако под ръка ви се намира точилка, можете да разточите сместа, да прибавите една ябълка и да я сложите на бавен огън. Крайният резултат ще е ябълков пай.

Ако съвсем сте умрели от глад и нямате нищо по-подходящо за ядене, намерете обикновен прът и го комбинирайте с въже. Така ще получите въдица, с чиято помощ можете да си наловите малко риба от най-близкия поток. Ако пък в по-късен етап от играта се окаже, че имате нужда от въже, просто използвайте оръжието си и срежете въображаемата корда - ето, че вече отново имате прът и въже. Мисля, че ви убедих колко невероятна е интерактивността, а това са само дребни примери за възможностите в тази игра.

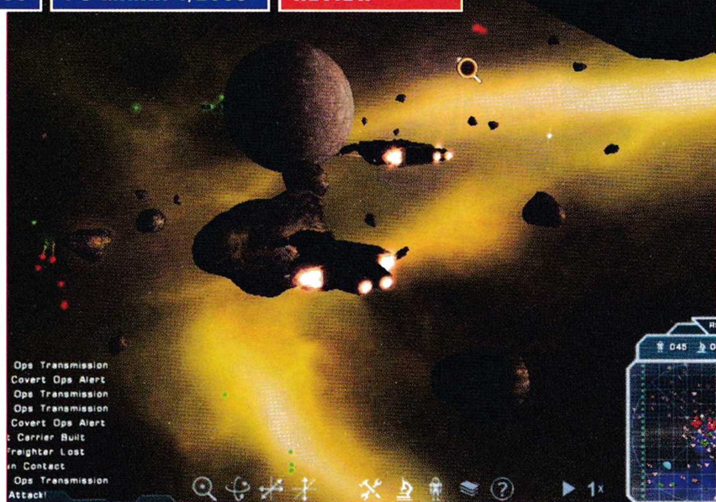
Като геймплей Arx Fatalis напомня бегло и на Thief, тъй като често можете да избирате дали да се промъкнете тихо край своя враг или да използвате брутална сила. Още в самото начало на играта, докато се намирате в затвора, ще подочуете разговор между два гоблина, които обсъждат недоволството си от мръсните чинии. За да ги ядосате и настроите срещу тях друг техен събрат, тихичко подменете чистата посуда на масата до тях с мръсна, след което се наслаждавайте на това, което ще последва.

Системата за правене на магии

е смесица от Ultima VIII-IX и Black & White. Из подземията на Arx Fatalis са разпръснати десетки, старателно добре скрити руни. Тяхната правилна комбинация (за съжаление това става автоматично) води до създаването на различни стандартни за ролевите игри, но все пак полезни магически заклинания. Всяка една руна се задейства, едва когато с помощта на мишката нарисувате характерния за нея символ. В самото началото това е интересно, но с течение на играта започва да става малко досадно и дори трудно. Затова пък можете да запаметите наведнъж до три предварително направени магии и да ги използвате бързо в по-напрегнатите моменти.

Дали ще превъртите играта като брутален воин, подмолен крадец или умел заклинател, зависи изцяло от вас. Свободата на действие и интерактивността в Arx Fatalis, нейният зарибяващ сюжет и клаустрофобична атмосфера от средновековен тип, допринасят за цялостния, почти съвършен облик на играта. Като добавим към всичко това и що-годе приличната графика и звуково оформление, ще получим една от най-хубавите ролеви игри, излизали през последните няколко месеца (да не казвам и години).

Асен Георгиев





O·R·B
OFF-WORLD RESOURCE BASE

Една епична битка за надмощие между две велики космически раси!

Векове назад, в далечната слънчева система Алдус, съществувала мощна и войнствена космическа империя. Но сянката на войната паднала над титаничната държава. След серия от брутални и унищожителни битки оцелели само две от нейните раси. Те били еднакви по произход, но обитавали различни планети, огрявани от една и съща звезда. Столетия наред тези двете раси бавно еволюирали, живеейки със заблудата, че са уникални и единствени в необятния космос. Но те скоро щели разберат, че нито са уникални, нито са сами...

Светът на O.R.B.

Както сами виждате, историята на геймката е достатъчно увлекателна (поне за мен). Идеята да поемете контрола над една от расите в слънчевата система Алдус и да я поведете в космическа война за надмощие във вселената ми се нрави. Сега злите езици ще кажат: "Пфу, тая игра е напълно изкопирана от Homeworld". Да, това донякъде е така, но O.R.B. предлага напълно нов начин на събиране на ресурси и донякъде нова атмосфера в жанра. Е, налице са и някои доста изкопирани неща. Да вземем например интерфейса. Спомняте ли си синните менюта на Homeworld? Ако са ви липсвали много, ще им се насладите отново в O.R.B.

Общо взето и основната стратегия в играта е същата като в HomeWorld — събирай ресурси за изтребители, построй командни кораби и анихилирай врага. Звучи лесно, нали? Да, ама не — ресурсите в играта са пределно недостатъчни. Нищо чудно, че за тях се води война. Ще трябва или бързо да разузнаете на кои точно астероиди има суровини, или да ги извличате от първия срещнат. И като стана дума за събиране, разузнаване и събиране на различни неща в космоса, трябва да знаете, че

корабите

предназначени за тези и други дейности, са различни. Основните класове "звездолети" са три — Fighters, Capital и Mining. За мен най-важни са корабите за ресурси. А те са три вида — за откриване на астероиди, богати на суровини, преносими бази за събиране на минералите и кораби за пренасянето им. Изтребителите са четири на брой, командните кораби също са четири. Всеки от различните космически машини има и по няколко подвида в зависимост от технологиите, които сте развили досега.

Развитието на науката е онова, без което нито една цивилизация не би могла да оцелее. Технологичното дърво в играта е доста богато и разклонено. Ъпгрейдите ви предоставят възможността да строите нови по-мощни единици. Технологиите са разделени в шест основни класа — Energy, Materials, Construction, Explosives, Electronics и Academics. За да разработите нова технология, ви тряб-



3D RTS — PC CD ROM, 1 CD

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Strategy First
сайт	www.o-r-b.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1





ват не само ресурси, но и

Manpower

— човешкият ресурс в играта. Не си мислете, че ще трябва да строите космически домове. Няма нищо подобно — имате определено количество хора, които трябва да разпределите в две групи — технологии и нещо като секретни служби. Колкото повече хора имате в научния отдел, толкова по-бързо ще изобретявате нови неща. За жалост обаче не можете да наблъскате всичкия наличен персонал в технологиите, просто защото има лимит за хората, които могат да работят там.

Но нещото, което наистина е интересно при Manpower-а, са секретните служби. Този екип от "специалисти" ви предоставя най-различен тип информация за врага. Например водите бойни действия и естествено не знаете откъде ще нападне компютърът. Вашите агенти обаче любезно ви предоставят информация за това къде има най-голяма концентрация на вражески бойни кораби. Шпионите ви също така могат да крадат и технологии. Разбира се, качеството на доставената от тях информация зависи от броя хора в групата по разузнаване. Вражеската разведка обаче не дреме. Даже напротив — тези мръсници само чакат удобен момент, за да ви чопнат разработените с пот на чело научни разработки. Но стига толкова съм ви занимавал с шпионаж. Да се върнем на

расите

Както казах, расите в геймката са две — Malus и Alyssians. Двете са почти идентични. Основната разлика е в скиновете на единиците и манталитета им. Malus са войнствен съюз от кланове, които малко или много се конкурират. Дори воюват помежду си. Общо взето са напълно ориентирана към военизирания начин на живот раса. Всеки гражданин на тази държава е боец, готов да се жертва за своя командир.

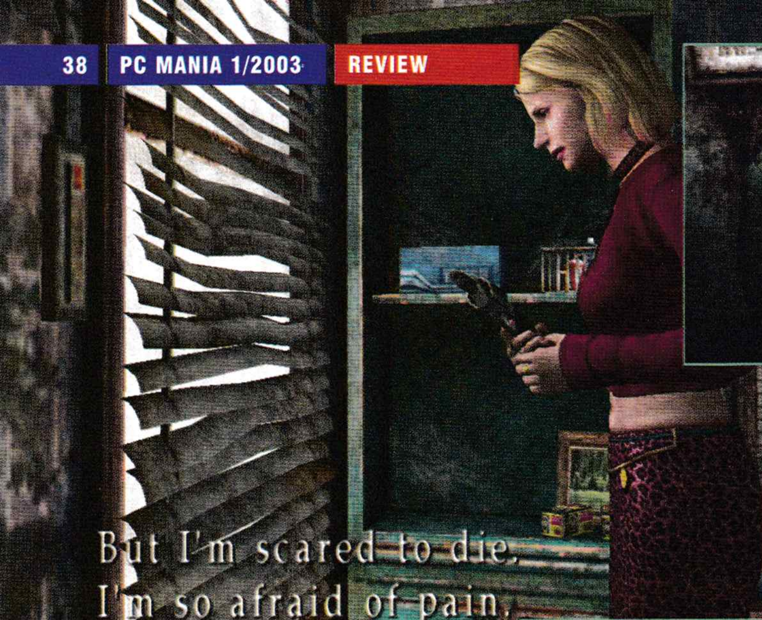
За разлика от Malus, Alyssians са доста по-демократични. Те са общество от висококултурни същества. Техният свят е на по-напреднало технологично ниво. Alyssian-ският войник е напълно професионален. Неговата единствена слабост е, че не е "на ти" с безжалостните кланета така, както са свикнали войнствените, но слаботехнологични Malus-ци. След неуспеха на военния поход срещу Malus военачалниците на Alyssians са в шок, че се бият с враг, който е напълно готов за продължителен конфликт. Общо взето в играта май е пресъздадена старата история за конфронтацията между СССР и САЩ, но в космоса. Не искам да намесвам политика в играта, но дори и цветът на единиците на Malus е червен, а на Alyssians — син. Както и да е, тази малка подробност никак не разваля удоволствието от O.R.B.

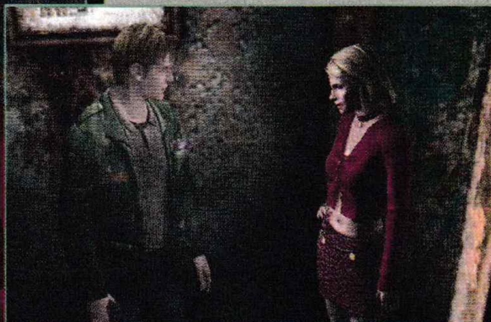
Графиката на играта е меко казано зашеметяваща. Играейки играта в 3D режим, ще се насладите на красиви астероиди и прекрасни космически кораби. За жалост O.R.B. практически е по-удобна за игра от 2D-картата, а тя представя юнитите и астероиди само като точки. Грешка е, че управлението е толкова куцо в 3D-варианта. Реално там може само да наблюдавате космическия бой. Не, че не можете да давате команди на единиците си, но е малко чепато. Затова пък от графична гледна точка битката е неописуема красота. Звукът също е на ниво, макар и да не блести с нищо.

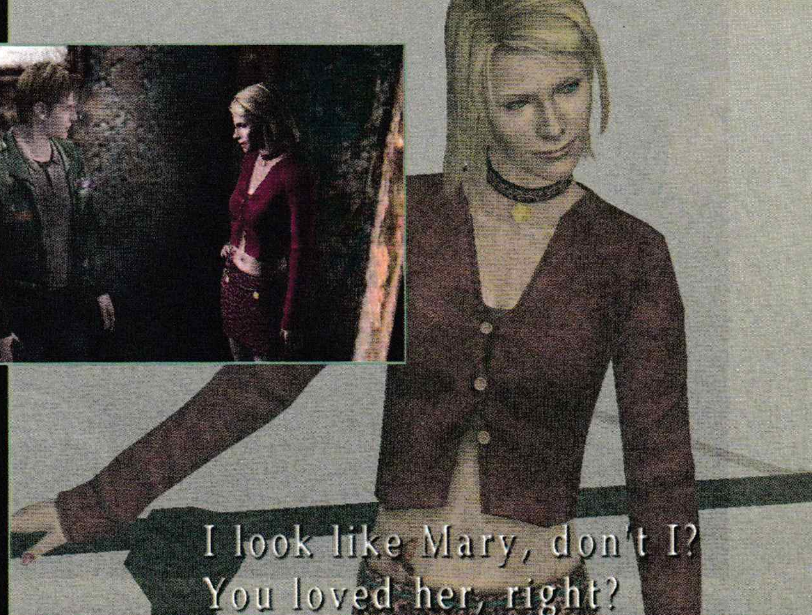
За финал мога да кажа само, че ако ви липсва HomeWorld, не пускайте нея, а си намерете O.R.B.

Христо Танушев

P.S. Играйте с Malus – доста по-силни са! ;-)



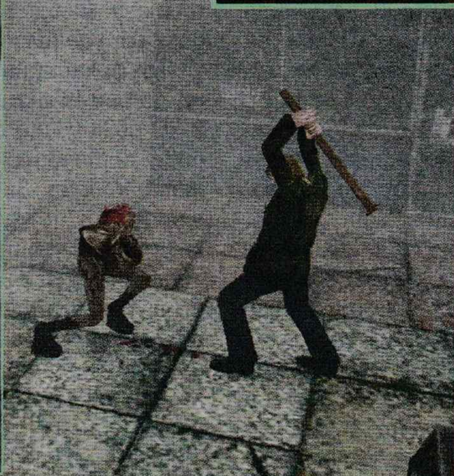


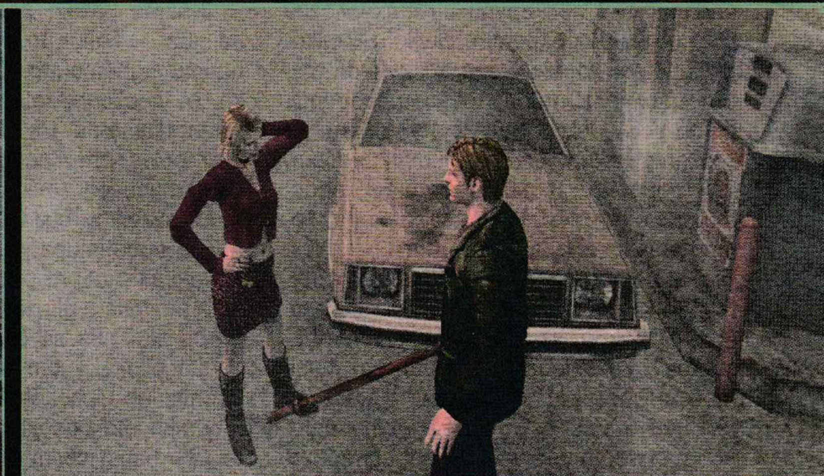












Презрението към конзолните игри е нещо като официална идеология на всеки уважаващ себе си PC-геймър. С ръка на сърцето си признавам, че и аз не съм чужд на подобен род радикални обобщения. Сблъсквайки се с PC-версията на survival horror-а Silent Hill 2 обаче бях принуден да призная, че може би не съм бил напълно прав, оплювайки дървената графика и елементарния геймплей на разните му там PlayStation-и. За жалост малко са PC-заглавията, които предлагат такава уникална, почти кинематографична атмосфера и толкова прецизен графичен дизайн на персонажите. Silent Hill 2 е нагледно доказателство за това, че не платформата е важна, а по-скоро умственият багаж на хората, който правят дадената игра. Ако бъда напълно честен — въпреки тотално конзолния си екшън/адвенчър привкус играта наистина успя да ме грабне.

Втората част на Silent Hill кажи-речи няма нищо общо с първата. Главният герой в нея се казва Джеймс Съндърланд. Внезапно той получава писмо от своята съпруга, която е... починала преди три години. "В моите неспокойни сънища виждам този град... Сайлънт Хил. Обеща някой ден отново да ме заведеш там. Обаче никога не го направи. Е, сега съм там, сама... На нашето "специално място"... В очакване да дойдеш...". Върху загадъчния плик се чете само една единствена дума — Мери. Надявайки се дълбоко в себе си, че съпругата му наистина може да е жива, Джеймс се отправя към Сайлънт Хил. Но вместо Мери там го посреща един безлюден град-призрак, обвит в почти непрогледна мъгла. Безлюден ли казах? Всъщност това е само привидно. Още на входа на Сайлънт Хил ще се сблъскате със странна жена на име Анджела, която е тръгнала да търси гроба на своята майка и го предупреждава, че

нещо не е наред с този град

В следващите няколко минути сами ще имате възможност да се убедите, че това наистина е така. Усещането за несигурност и заплаха е пропило всеки квадратен инч от обвития в лепкава облачност Сайлънт Хил. Всичко изглежда така, сякаш целокупното население на града панически се е изнесло в неизвестна посока, оставяйки след себе си безпорядък и разруха. Тук-там се виждат размазани кървави дири. Като че ли някой е влачил по земята разчленен труп... А какви ли са тези странни

SURVIVAL HORROR

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Konami
сайт	www.konami.com/silenthill2_pc/
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
3 CD


Психоделичен хорър-адвенчър, който доказва, че конзолните адаптации може и да не са боклуци...

шумове, които отекват в гъстата мъгла?

Малко по-късно вероятно ще ви се прииска изобщо да не сте си задавали този въпрос. Джеймс ще бъде принуден да се изправи лице в лице с най-странните и психарски чудовища, които някога съм виждал в компютърна игра. Те сякаш са родени от болното подсъзнание на Чичко Фройд или някое друго светило на психоанализата. Представете си например женско тяло, което обаче е без глава, а вместо ръце има още един чифт крака с отрязани стъпала. Или пък мъжки торс, който от кръста нагоре представлява странна човекоподобна "подутина", която бълва отровни нечистотии срещу нашия герой.

Надявам се, че вече сте добили ясна представа за уникалната психоделична атмосфера на Silent Hill 2. Някои я сравняват с усещането да гледаш филм на Дейвид Линч (спомнете си "Туин Пийкс"), макар че според мен наличието на толкова много кръв прави чувството доста по-различно. Героите, с които ще се сблъскате в хода на действието, също са доста "странни птици". Например, както си бродите из населените със зомбита сгради, изведнъж ще се натъкнете на странен шишкав младеж, който кротко повръща в тоалетната и изобщо не се интересува, че наоколо бродят чудовища. Въпросният тип се казва Еди и въобще не знае как е попаднал в Сайлънт Хил. В безлюдния град ще откриете и фатална блондинка на име Мария, която изглежда досущ като вашата покойна съпруга Мери, но се облича в доста по-екстравагантни одежди. Натъквате се и на малко русо момиченце, което също не се притеснява от присъствието на тумбите изчадия, но за сметка на това постоянно бяга от вас и ви погажда най-различни номера.

Тук е мястото да спомена, че нещото, с което играта ме грабна от самото начало, е

уникалният дизайн на героите

— както положителните, така и техните врагове. Най-красноречивият пример за това е русата Мария. Направо онемях, докато ѝ се любувах. Облечената в червено блондинка, която носи предизвикателно къса пола, дълбоко деколте, показва разголен пъп и има татуирана пеперуда от дясната му страна, вероятно е едно от нещата, заради които толкова много харесах Silent Hill 2. Нейните движения са перфектно анимирани, наподобяват поведението на истинска жена, а походката ѝ излъчва критична доза сексапил. Безспорно е, че гейм-дизайнерите от Konami са вложили невероятно много хъс и въображение, докато са създавали нейния виртуален образ.

Като геймплей Silent Hill 2 следва каноните на класическия хорър-адвенчър. В основната сюжетна линия играете с Джеймс, а в допълнителния подсценарий — с Мери. По време на битките ще можете да размахвате дъска с пирони, ръждясала тръба или сатър, както и да стреляте с пистолет, револвер, ловна пушка или карабина. Гледната точка е от "трето лице", а камерата не е фиксирана, както при third person екшъните, и се сменя в зависимост от движенията на героя. Това трябва да ви наведе на мисълта, че битките не са особено интензивни и не изискват бързите рефлекси на закоравял куейкаджия. Нека не забравяме, че оригиналният Silent Hill 2 е PlayStation-ско заглавие, предназначено за управление с джойпад (презрително наричан от един приятел "конзолната кифла"), а той е доста неудобен за триизмерни пукотевици. В общия случай PC-геймърът ще бъде принуден да разчита единствено на своята клавиатура.

Но в крайна сметка битките със зомбита са не повече от 50% от геймплея на Silent Hill 2. Доста по-важни са пъзелите и логическите задачи, с които ще трябва да се справяте, бродейки из злокобния град. Главоблъсканиците са малко странни, но не са чак толкова трудни, стига да имате що-годе добри познания по английски език. Въпреки че първоначално създава илюзия за нелинейност (разполагате карта на Сайлънт Хил, където са обозначени ключовите места), действието в общи линии се развива по една съжетна линия и не ви дава много възможности да кривнете от правия път. В крайна сметка обаче това не е чак такава изненада, защото Silent Hill 2 явно е мислен почти като интерактивен филм.

И все пак някои детайли в поведението ви може да се окажат ключови накрая на играта. Silent Hill 2 може да завърши по няколко различни начина. Твърди се, че вариантите са пет и всички са адски абсурдни. Ако питате мен, на финала ченето ви задължително ще удари пода. :)

Момчил Милев

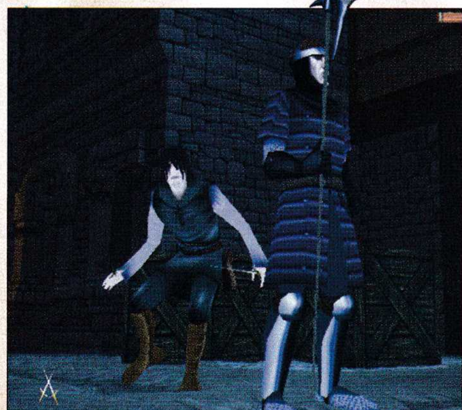
Някой не е забравил Thief

Inquisition



Има едно златно правило в гейминдустрията – ако не разполагаш с капитал на голяма фирма (EA например), то не следвай пазарната политика на тази фирма. И наистина – когато има по-агресивно предоставяне на нови продукти и помасово производство, контролът върху тяхното качество рязко спада. Като се замисля, това правило важи не само при игрите, но и при отглеждането на домати. Ако се върнем на темата – последните няколко месеца Wanadoo хвърли на пазара няколко геймки, една от които – Iron Storm – се оказа много готина и като че ли малко й липсваше, за да стане хит. Но явно някой от мениджърския отдел го е треснала меланхолична вълна и си е преровил колекцията с дискове. След няколко часа разцъкване на една от игрите си е казал: "Бах' ма'а му и Thief – още ме кефи, пък ми се е преиграло нещо ново по темата. Сто процента ще стане хит", След това човекът е отпрашил към офиса, сгащил е съгрешилите пред някого или нещо нещастници и им трупнал на главите нелеката задача да направят игра по негово желание. Ама те, хората, нали са си в предпразнично настроение, споделили, че нова игра би отделила бая време. Но ако пък портнат нещо от конзола, човечецът ще може да го разцъка до месец. Та така явно се родила Inquisition.

Всъщност играта мина доста незабелязано пред PS публиката и затова не е виновен пренаселеният с third person-и пазар. Просто се оказа, че малкото хора, заинтригувани от инквизицията, така и не са намерили време да се откъснат от последния епизод на Metal Gear Solid. Но не сме тук, за да разглеждаме конзолната версия.



3RD PERSON ACTION-ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
PC CD ROM	2 CD
издател	Wanadoo
сайт	www.wanadoo-edition.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

Когато катедралите се строяха

Действието на играта ще ви заведе в средновековна Франция или поточно през 1348-а година. Време на чума и плъхове с ей-такива опашки. Време на глупави градски стражи, носещи 15 кила желязо по себе си. Време на фанатизирани монаси, кръстоносни походи, кофти лична хигиена, развалени зъби, сифилис и разбира се – на Инквизицията... А да не забравяме и студените каменни стени и мадамите с пристегнати корсети, правещи гърдите им приятно заоблени и изпъкнали.

Поемате ролята на младо момче с небрежно провиснал перчем над физиономията (а стига бе – съдейки по имиджа му, косата трябва да не е къпана от поне половин година, а не да изглежда така). Героят ви (Матю се казва наш'то момче) започва подвизите си по време на весело и информационно научнопопулярно събитие с дълбок морален характер. По-точно става дума за тумба жадни за зрелище граждани и селяни, които са се струпали на главния площад и чакат пича в центъра му да се превърне от главна атракция и настоящ магьосник в бивша атракция и настояща купчинка пепел. Следва бързо движение на ръката, при което една невинно поклащаща се от вятъра кесия сменя собственика си и преминава във ваше владение. Секунда по-късно се чуват крясъци "Alarm, Alarm!" и глутница стражници се юрват по петите ви.

За съжаление героят ни се натриса на втора група гардове и по бързата процедура попада в панделата. Това е и първата ви мисия – да избя-





гате от затвора. Измъквайки се от замъка, нашият човек разбира няколко неща: че стражниците и инквизиторите са яко тъпи, но за сметка на това са и глухи, че в ръцете им има нещо безценно – ключ и пергамент, описващ къде да се намира ключалката, зад която е скрито съкровището на тамплиерите. Всичко това на фона на една хубава чумна епидемийка, поразила няколко си там милиона двукраки говеда и по тази причина кръстена Черната... Защо ли пък чумата да е черна като може да е пембена на точици, но това е друг проблем.

Управление и екшън

Имате два режима – нормален и боен. В нормалния ще можете да използвате уменията си на крадец – да пребърквате джобове, да се долепяте до стените и по този начин да оставате незабелязан, сливайки се със сенките, да привличате вниманието на гардовете като свирите с уста или да отключвате врати. В бойния режим ще усетите, че малко е крадено и от Blade of Darkness – ще можете да нанасяте няколко типа удари (силен, слаб, ритник) да парирате или да бягате. Точно така – да бягате. Просто човекът ви е адски кекав. Забравете за изпълнения в стил Raziel или Kain – 3-4 тупалки с меч или алебарда са ви достатъчни, за да гушнете букетчето. Рядко ще можете да отвърнете на удара – с доста късмет ще можете да преборите един или два гарда, но ако ви нападнат едновременно, по-добре не опитвайте да се измъквате, ами направо чакайте нивото да почне наново. Айде, с пазачите както и да е – но да бягате от кучета (при все, че има песове, от които си струва да се бяга, вместо да се правят глупости) и дори от плъхове! Плъхове бе, мамка му – дето се вика – с единия крак ги тъпчеш, с другия подритваш.

Но ако си падате по пацифистичното решение на проблемите и стелт елемента, то това е точно играта за вас. Още в първото ниво (всичките са общо 7, разредени на 15 локации) ще ви се опънат нервите, докато минете през гардовете. И ако отначало това е лесно и трябва да се справите само с един, то по-късно нещата стават наистина напечени. Има зони с по 5-6 стражници, покриващи всяка една точица от пейзажа. Дразнещото е, че са хвърлени толкова много усилия да се пресъздаде средновековен град с типичната му среда, но въпреки това коефициентът "свобода на действие и личен избор" е сведен до нула. С други думи правите само това, което е предвидено да се прави, а всяка стъпка встрани (съвсем буквално) води до Load прозореца. На моменти имах чувството, че играя аркада – просто минавате някоя ситуация няколко пъти, докато не набарате правилното решение.

Няма и никаква интерактивност с обектите – отварят се само тези врати, които трябва да бъдат отворени. Преместват се само тези предмети, които могат да бъдат преместени. Всичко това допълнително допринася за линейността на заглавието. Но най-дразнещото не е това, че вървите почти в права посока, а това, че играта става досадно монотонна и еднообразна още на първото ниво. Тя следва една и съща отъпкана схема – коридор-врата-стая с гардове-промъкване-коридор-врата-стая с гардове и така нататък.

Други минуси – става дума за порт от конзола. Графиката sux, музиката sux, геймплеям sux, ако не си падаме по stealth-игрите. Тук някой ще ме попита – ми има ли нещо, което да не вони. Ми според мен няма. Управлението е само с клавиатура – включително в инвентара и менютота. Няма и случайни предмети – ако намерите нещо, то просто знаете, че ще е за следващия пъзел. А, да – играта има една адски добра страна – ако разполагате с walktrough, можете да я минете цялата за час и половина – ни повече, ни по-малко. Ай сиктир бе – Blue Shift, който води личната ми колекция по краткотрайност, се завършва за средно 3-4 часа.

Георги Панайотов

PLATOON™

Първата жертва на войната е човешката невинност

Досега не се бях замислял, но ако погледнете назад в историята на гейминдустрията, ще осъзнаете, че игрите, посветени на войната във Виетнам, се броят на пръсти. Естествено, този факт не бива да ни учудва, особено като се има предвид, че въпросният конфликт е един истински провал за гордата американска нация. Когато научих, че се разработва реално-времева стратегия по може би най-успешния филм с военна тематика на всички времена (поне според мен), останах приятно изненадан. Става въпрос за "Взвод", режисиран от гениалния Оливър Стоун. Не знам колко от вас са имали възможността да го гледат, но той е просто жива класика. Филмът представя войната във Виетнам от един по-циничен ъгъл – не я оправдава, дори я осъжда, показва страха и борбата на отделния човек, чийто живот е поставен под въпрос. Длъжен съм да отбележа обаче, че крайният резултат на играта, разработена от Digital Reality (автори на Imperium Galactica), не е особено задоволителен и най-малкото не може да се сравнява с филма, по който уж се води, че е направена.

Войната през очите на един новобранец

За съжаление историята в Platoon сравнително рядко има нещо общо с едноименния филм на Оливър Стоун, но от време на време прави кратки връзки с него. Целта на Digital Reality е била по-скоро да се пресъздаде неговата атмосфера, отколкото да следва стриктно иначе перфектната му фабула. И поне в това отношение са успели. Главният персонаж в играта е млад войник на име Мартин Лайънсдейл, който съвсем скоро ще се сблъска с ужаса, който го дебне в непроходимите джунгли на Виетнам. Platoon проследява събитията от ранния етап на конфликта (1965) чак до неговата връхна точка (1968) и много от мисиите в това компютърно заглавие разказват за действителни и трагични сражения, разиграли се по онова време във Виетнам.

В Platoon не се налага да се занимавате с построяване на сгради и събиране на ресурси. Ще започвате всяка мисия с малък взвод от максимум тридесет души, като няма да имате никаква свобода при избирането на своите бойци, нито пък на тяхната екипировка, което за подобен тип игра изглежда малко глуповато. Под ваше управление ще попаднат най-различни видове единици – скаут, снайперист, картечар, медик, командос, инженер и т.н. Всяка една от тях има по едно, някои – и по две, собствени специални умения. Освен тях управлявате и обикновени стрелци M16 Rifleman, които изпълняват функцията на основна част на вашия взвод. Единствено те могат да се движат във формации. Под ваш контрол ще попадат и превозни средства като транспортьори и танкове, но това се случва от дъжд на вятър и не е ключова част от геймплея на Platoon.

Положителни характеристики

Типът терен е от изключително значение за вашия успех. Ако се намирате на открита площ, вашият взвод няма да получи никакъв защитен бо-

SQUAD BASED RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Strategy First / Monte Cristo Games
сайт	http://platoon.wargamer.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 256 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD





нус, но видимостта му ще е нормална – тридесет метра в изправено и двадесет и пет – в легнало положение. Пътищата пък ви правят двадесет и пет процента по-уязвими от обикновено. Шансът да оцелеете, движейки се по подобни местности, е минимален. Затова е препоръчително да се ориентирате към по-прикрит терен. Обикновените храсти ще ви дадат защитен бонус от тридесет и осем процента, по-високата трева – седемнадесет, джунглата – петдесет и т.н. Видимостта на тези места обаче е ограничена.

Всички тези особености са и най-големият плюс на Platoon, правейки от него изключително стратегически ориентирана игра. Освен това, за да се ограничи бързото прекосяване на картата, войниците ви са снабдени с характеристиката издръжливост. Колкото повече ги карате да тичат и пълзят, толкова по-бързо те ще се уморяват. Поради тази причина често ще се налага да ги оставяте неподвижни, за да могат да си отпочинат и да продължат своите подвизи в изпълнените с жега, влага и насекоми непроходими гори.

Друг плюс на Platoon е нейната прилична графика, която спомага за пресъздаването на атмосферата във Виетнам. Храстите, дърветата и тревата изглеждат прекрасно. Войниците пък използват приблизително четиристотин анимирани движения и са раздвижени с помощта на технологията motion capture, а климатичните условия (вятър, дъжд, мъгла) допълнително вдъхват живот на една изпълнена с опасности и неприветлива джунгла. Разработчиците на играта твърдят, че са създавали Platoon на базата на множество действителни снимки, документи и доклади на американската армия от онова време и поради тази причина претендират за изключителна достоверност.

Недостатъци

Те хич не са малко. Първо място заема шаблонният дизайн на нивата. Те не представляват кой знае какво предизвикателство за обикновения геймър, не дават достатъчно голям простор за развихряне и за употребяване на специалните умения на вашия отряд. На второ място идват леко скучните и еднообразни задачи в повечето мисии. И на трето, но не на последно – убийственно неприятният контрол над камерата, от който може да ви побелее косата. Той е проблем на почти всички напълно триизмерни стратегии. Прибавете към всичко това и липсата на опция за save и картинката става изключително мрачна.

Саундтракът сам по себе си е добър и е композиран от истински професионалист, но ако го комбинираме с монотонното и на моменти досадно звуково оформление, малко по малко започва да губи своя чар. Особено неприятни са репликите на вашия взвод. Колкото повече играете, толкова по-натрапчиви и дразнещи ще стават.

Platoon е всичко друго, но не и реалистична игра. В това отношение идват и най-големите ми упреци. Digital Reality биха могли да се постараят малко повечко и да измислят една по-истинска система за нанасяне на щети, както и да вложат малко повече усилия в изработването на изкуствения интелект на "Чарли" (така американците са наричали виетнамците по време на войната). Въпреки всичко Platoon е с една крачка (макар и не много голяма) пред обикновените и глупави заглавия, които заливат пазара от известно време насам. Така че не бива да я анатемосваме напълно. Всеки, който проявява някакъв не твърде задълбочен интерес към войната във Виетнам и обича стратегиите в реално време, има голяма вероятност да хареса тази игра.

Владимир Тодоров

Прекрасен и забавен римейк на една класическа игра от 80-те

Dragon's Lair 3D

Return of Lair...



Всичко започва преди около двадесет лета, когато през далечната 1983-та на пазара се появява първата аркадна видеоигра, разпространяваща се на лазерен диск с невероятно анимирани филмчета. Това е именно самата и неповторима Dragon's Lair. Признавам си с ръка на сърцето, че доскоро никога не бях виждал или чувал въпросното заглавие. И със сигурност мога да заявя, че съм изпуснал зловещо много. За времето си тази игра е била истински хит и всяко нейно преработване е довеждало отново и отново до благоговейни реакции от страна на геймърите и критиката. И ето че наближава и 20-тата годишнина от раждането на Dragon's Lair. И каква по-добра възможност за нейното отбелязване от едно вихрено навлизане в доброто старо триизмерно пространство. Време е да посрещнем най-добрия римейк на заглавието, пожънало от 1983 година насам над сто милиона долара приходи.

Имало едно време...

Историята е приказна, съвсем обикновена и изтъркана до полуда. Чаровно-сексапилната дългокрака русокоса принцеса Дафне е отвлечена от голям и зъл огнедишащ дракон на име Синдж. Тя е скрита в мухлясъл средновековен замък, който пък от своя страна е частна собственост на нелицеприятния кокаляв магесник Мордрок. Ситуацията е крайно критична. Особено като се има предвид кой ще влезе в ролята на спасител. Това ще да е смелата и празноглава, но особено добродушна пародия на рицар, подвизаваща се под идиотското име Дирк Сърцатов.



Става дума за един от най-смехотворните анимационни герои, които някога съм виждал. Достатъчно е да мернете неговия силует и най-вече намусената му физиономия. Самата тя говори, че нашият човек се взема прекалено на сериозно и страда от илюзии за величественост. Той е човек на честта, който ще се заеме с нещо напълно невъзможно за изпълнение, просто защото не може да зацепи, че няма начин да успее. Всичко в Дирк – големите му ръце и крака, неговият стърчащ нос и креслив глас, подсказват, че той е абсолютният нетипичен приказен герой.

По всичко личи, че разработчиците са се постарали да запазят и пренесат атмосферата и геймплея на старото оригинално заглавие и в новия римейк. Цялостната концепция на Dragon's Lair не е променена. Още в самото начало на играта безстрашният Дирк ще нахлуе в магическия замък на Мордрок, спъвайки се на всяка втора крачка. Влизайки от стая в стая, преодолявайки всевъзможни смъртоносни препятствия и капани, той ще се приближава все повече и повече до своята изгора, пленена в голям непроницаем мехур. По време на своите приключения обаче рицарят няма да е сам. Той постоянно ще се чувства наставляван от късащия нервите писклив глас на дългокосата принцеса, която ще контактува със своя любим чрез един необикновен амулет.

Пълен контрол над Дирк

Това, което отличава новата версия на играта от всички останали, е, че сега за първи път наше величество играчът ще има възможността да поеме пълен контрол над непохватния Дирк, който през всички тези години е усвоил множество нови движения – тичане, катерене, скачане, търкаляне, промъкване и прочее. Въоръжен с



ACTION/ADVENTURE		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		2 CD
издател	Ubi Soft / Dragonstone Software	
сайт	http://www.dragonslair3d.com	
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM	
	16 MB Video Card, WinAll, DirectX 8	



меч и впоследствие – с арбалет, по своя път той ще открива и различни предмети, които допълнително ще подобряват неговите способности – пръстени, драконови очи и брони и др. и ще се научава на нови специални движения и удари. Старите четиридесетина стаи пък са набъбнали до внушителното число двеста и петдесет. Очакват ни и над тридесет симпатични, но злонамерени същества, които допълнително ще утежняват и без това нелекия живот на Дирк. Една дузина от тях са напълно нови. Те, както и всичко останало в играта, са плод на въображението на не кой да е, а на самия



Дон Блът – бивш аниматор от студиото на Уолт Дисни

Той е отговорен за съществуването на почти двадесет прекрасни рисувани (а вече и компютърно генерирани) филмчета, измежду които и "Земята преди време" (1988), "Всички кучета отиват в рая" (1989), "Анастасия" (1997), "Титан А.Е." (2000) и др. Блът е един от малкото отцепници от монополистичната компания на Дисни, които с много труд и най-вече с талант, са успели да изплуват на повърхността. Така че единственото нещо, което можем да очакваме от него, се назовава с една единствена думичка – перфектно качество.

Както самото заглавие подсказва, светът в Dragon's Lair е изцяло триизмерен. На моменти липсва особена детайлност, но като цяло графиката гали окото, а енджинът поддържа доста приятни специални ефекти. По-основните герои в играта, наред с нещастния Дирк, са двуизмерни. По този начин се създава едно неповторимо усещане, че взимаме участие в истински класически анимационен филм (става въпрос за времето, когато движенията все още се рисуваха на ръка и когато компютрите не се бяха настанили така трайно в ежедневието ни като заместители на множество наши задължения). На всичкото отгоре към играта са "прикачени" и качествен 90-минутен саундтрак, чисто нови интро и аутро.

Dragon's Lair 3D е игра, която ще изпробва вашата ловкост, търпение и изобретателност. За успешното ѝ превъртане е необходимо да преминете през безброй препятствия и капани, да решите най-различни загадки. Всеки любител на аркадни заглавия, анимационни филмчета и тънкото чувство за хумор определено няма да остане разочарован от този римейк, който е няколко класи над своя предшественик. На скромните два диска ще откриете и типично американски документален филм, посветен на самата игра и нейната двадесетгодишнина. От него ще научите повече за миналото на Dragon's Lair, ще се срещнете с хората, създали този хит на 80-те, и ще видите как е протичала работата върху настоящото заглавие.

Dragon's Lair: The Movie

И за десерт ще ви издам една обществена тайна. В момента Дон Блът подготвя нов анимационен филм, който ще се основава на самата игра и естествено ще носи заглавието Dragon's Lair. Засега работата върху него е все още в начален етап, но има изработен сценарий и скоро ще започне и самият творчески процес. Аз лично нямам търпение да го видя. А дотогава всеки, който все още не се чувства достатъчно голям за една класическа аркадна игра, винаги може да се наслади на крайния резултат, който студиото Dragonstone е постигнало с Dragon's Lair 3D.

Владимир Тодоров

"Смъртоносната дузина" се завръща след една година отсъствие, готова за нови подвизи. Но този път ще се бори не срещу германския фашизъм, а срещу японския милитаризъм...

Deadly Dozen
Pacific Theater

Преди около една година започна бумът на игри, посветени на Втората световна война. Тогава излезе един приятен екипен шутър на име Deadly Dozen. Първата асоциация, която повечето хора правеха, виждайки заглавието му, беше с филма "Мръсната дузина". Е, играта беше нещо подобно. Приятна за разцъкване на по-ниска трудност и истинско мъчение на хардкор. Но защо ли тя не се задържа дълго в сърцата на феновете, както например Return to Castle Wolfenstein или Medal of Honor: Allied Assault? Отговорите са два. Първият е, че играта си плачеше за едно сочно закърпване, а вторият — появата на гореспоменатите хитове. Но от nFusion явно не са се отказали и пуснаха тъй чаканата от феновете на Deadly Dozen втора част. За зла участ тя съвпадна с излизането на Spearhead — експанжъна на Medal of Honor, но за щастие изпреварu Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory. А дали си е заслужавало чакането? Отговорът на този въпрос тепърва предстои да намерим.

Действието

В Deadly Dozen 2: Pacific Theater, както се подразбира и от заглавието, се развива в Тихия океан или поточно из островите на Пацифика. Интригата започва от включването на Америка във войната, т.е. от японската атака над Пърл Харбър. Това налага неизбежното сформиране на група елитни войници, които да действат дълбоко във вражеска територия и да "подготвят" почвата за истинската офанзива. Този специален отряд от "командоси" веднага получава одобрението на американския президент и получава името "Смъртоносната дузина".

Вие поемате ролята на командира на този ударен екип. За съжаление не са добавени нови командоси в сравнение с първата част. Пак имате на разположение 12 войници, от които преди всяка мисия трябва да подберете само 4, съобразявайки се с качествата им (издръжливост, стрелба с тежки и леки оръжия, промъкване, медицина, боравене с нож и други). Винаги ще е добре в отряда си да държите по един картечар и един медик. Докато сте на бойното поле, не е никакъв проблем да смените героя, с който играете. Това става само с натискането на един клавиш. От брифинга преди всяка мисия ви става ясно какво точно ще трябва да свършите. За съжаление към самите обяснения не са добавени архивни кадри от Втората световна. Но какво да се прави, никой не е съвършен.

Сега следва избор на оръжия.

Ура! Ето ги и първите новости

Имате на разположение допълнителен арсенал, чийто най-интерактивен представител е огнехвъргачката. Други нови оръжия, които ще срещнете по време на мисиите, са самурайски меч (хубав заместител на ножа :)), пушка Арисака (между другото тази пушка е била основно въоръжение в японската армия през Втората световна) и нов вид лека картечница. Има и други, но оставям на вас да ги откриете. Тук има и една малка недомислица. По принцип японската пушка има прикачена ножка под дулото. Сега сигурно ще си кажете, че ще можете да използвате щика в по-екстремни ситуации, но жестоко ще се излъжете. Просто не може да се възползвате от това острие по никакъв начин. :(

Тези от вас, които са играли първата част, сигурно си спомнят наличието на специалните предмети —

1ST/3RD PERSON TEAM SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 1 CD
издател	nFusion Inreactive/Infogrames
сайт	www.n-fusion.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1









гранати, противопехотни и противотанкови мини, бинокъл, щатска монета от 1941 и бомби с часовников механизъм. При джунджуриите има няколко нови атрибута — шперцове за отваряне на заключени врати, колан за амуниции и фотоапарат. Също така има и един ъпгрейд — партидата гранати вече не побира три ръчни гранати, а четири.

А сега нека се спрем по-конкретно на самите

мисии

Имаме на разположение цели 12 чисто нови нива. Първите няколко не са кой знае колко сложни, но постепенно тяхната трудност нараства и става нетърпима. Задачите ви са най-разнообразни. Например първото ви бойно "кръщение" е да освободите племенника на един командир, заловен по време на нападението над Филипините. Другите задачи са от типа: промъкни се в противниковата база, избий всичко, което ти пречи, вземи важна информация и евакуирай отряда си. Други варианти са различни видове саботажи, премахване на важни личности и прочее. Действията обикновено се развиват в екзотични джунгли, но тук-там има и места, където преобладават камънита. В това отношение nFusion са се постарали доста.

Новите превозни средства също не са забравени от nFusion. Ще можете да карате разузнавателен японски джип, камион и... два вида танкове — лек японски и съюзнически Шърман. Разузнавателният джип си го имаше и в първата част (но с друга форма). Безспорно танковете са най-голямата атракция. Освен че издържат на масиран огън или поне няколко попадения с базуката, те имат и впечатляваща огнева мощ. С подобно гъсенично чудовище можете да минете фронтално през базата на противника без да ви интересува дали ще ви уцелят или не. Единственото лошо нещо в случая е, че посмъртно не можете да накарате някой от съекипниците ви да влезе в което и да е превозно средство.

В графично отношение

Deadly Dozen 2: Pacific Theater почти не е пипана. Казвам почти, защото вече всеки един войник си има униформа и така можете да различите лекаря от картечар например. Можете да играете както от първо, така и от трето лице. Въпрос на личен избор. Всичко друго си е останало по старому. Като звук играта също е доста добре издържана. Докато сте в менюто, върви приятна за ухото музика, а когато започнете мисията, мелодията се променя според ситуацията. Единственият недъг е, че при зареждане базуката не издава звук, но това е коригирано във версия 2.35.

Ако си спомняте, един от най-досадните бъгове беше самоизтриването на сейвовете ви. Е, сега този проблем е оправен, а за по-голяма сигурност след всяка мисия Deadly Dosen 2 си прави auto-save. Освен това може да играете не само кампания, но и Single Mission (преигравате всяка задача от кампанията, която сте минали). Не е забравен и мултиплеят. Можете да играете както през Интернет, така и в LAN, използвайки TCP/IP протокол. Възможностите са две — Deathmatch и Cooperative (играете мисиите от кампанията с другарчета).

Наскоро след издаването на Deadly Dozen 2: Pacific Theater излезе и първата кръпка — 2.35, която ме навява на мисълта за недобре свършена работа. Е, вярно е че не открих някакви сериозни бъгове в соловата игра но този patch е просто задължителен за мрежовата.

Кирил Илиев

SoD е игра, която просто не може да се опише в едно изречение. Прочетете цялата статия :-)



SHADOW OF DESTINY

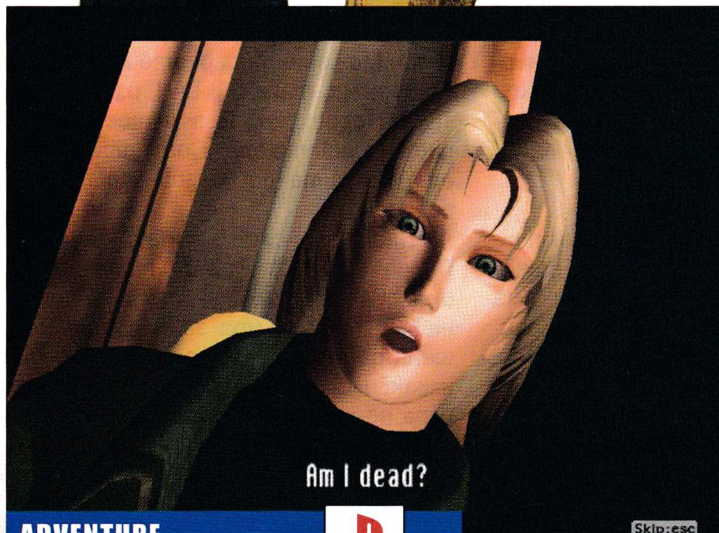
Когато видях заглавието на играта, представих си долнопробен екшън, в който някой празноглав бабаит ще раздава правосъдие. Фактът, че играете от трето лице, потвърждаваше моите страхове... За щастие приликите с намирисващ на тъпотия празноглав бой бяха дотук! Още когато видях нашия изнежен герой, който разтуптява всяко женско сърце в играта, разбрах, че едва ли ще го видим да сцепва с песник вражески тикви...:-)

Shadow of Destiny всъщност се оказа една от най-добрите игри, на които съм попадала...

__14:00 ч.__ Излизайки от кафенето, Айк погледна часовника си. Огледа се. Улиците бяха тихи и призрачно пусти. Известно време повървя сам. Имаше чувството, че някой го наблюдава. Почти усещаше пронизващия поглед на червените очи, които се бяха впили в него зад стъклото на прозореца. Остра болка прониза гърба му. Гръбнакът изпука и на блузата му разцъфна голямо алено петно... (споменах ли, че играта е кратка?:-))

Айк се свести на странно място с купища разхвърляни предмети и един единствен прозорец, от който се процеждаше светлина. Усети, че полугласно от гърдите му се изтръгна въпроса: "Мъртъв ли съм?". "Бинго!" – прозвуча непознат и неземен глас, изпълнен с живот. Айк беше изправен пред нетруден избор – просто да умре или да се завърне към живот и да се опита да предотврати своята смърт. Неговата тайнствена спасителка му подари предмет, чрез който можеше да пътува във времето... "Сър!". Сервитьорката неспокойно се опитваше да свести клиента, отпуснал глава върху масата. Най-накрая той се окопити, сепвайки се, и плати сметката на русото момиче.

__14:00 ч.__ Излизайки от кафенето, Айк погледна часовника си. Огледа се...





ADVENTURE



PC CD ROM



1 CD

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Konami
сайт	http://www.konami.com/shadow
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM
	16 MB Video Card, WinAll, DirectX



Една от основните ви цели в Shadow of Destiny е да предотвратите собствената си смърт, като постоянно пътувате във времето. Когато например за трети път усещате, че нещо ви пронизва, трябва да се върнете в миналото, да се преоблечете като жонгльор, да си напишете бележка, скрита в едно яйце, да се върнете в по-близкото минало и жонглирайки, да подадете това яйце на вашето собствено аз от съответното време. Там пише "Айк, вземи си тиган!". Когато си предадете бележката, се връщате в миналото, преобличате се с цивилни дрехи и отивате в настоящето, където вече имате тиган. Използвате го като защитна жилетка, за да се спасите от пронизването.

Друг красноречив пример за невероятния геймплей е случаят, когато някой ви убива, скрит в клоните на дърво. Вие се пренасяте в средновековието и предотвратявате засаждането на дървото, като на негово място можете да се постараете да има цветя или статуя, което е по-готиният вариант за по-суетните от вас, защото ще можете да се любувате на собствената си каменна фигура в центъра на града. :-) Или когато взимаме едно въже, което обаче е старо, къса се и умираме (свиква се), трябва да се върнете в миналото, да го вземете, докато е ново и да отидете в настоящето. Геймплеят е просто невероятен и изисква специален тип мислене, към който лесно привиквате по време на играта...

Задачата ви

обаче не се заключава единствено в това да запазите живота си. Трябва да разберете кой и защо толкова много иска да ви убие. И, повярвайте ми, отговорът е толкова интересен и оригинален, колкото в началото не бихте могли и да си представите. Но, спокойно, ще карам по правилата и няма да ви разваля удоволствието от края на играта. Може да ида да си изкопая дупка и да извикам отговора отвътре. :-)

За сметка на това пък ще ви разкрия още малко от историята, която е сред най-интересните, на които съм попадала. Още повече в хода на действието я получаваме на час по лъжичка.

В Средновековието амбициозен алхимик работи над своето велико откритие – червенооката хомулункус. Погълнат от работата си, той оставя на заден план децата, дори и умиращата си съпруга. Последната съставка обаче му липсва – философският камък (моля, не правете асоциации с дребни на ръст подрастващи очилати магьосници :)) Алхимикът обаче е твърдо решен да постигне целта си и да създаде изкуствен живот...

Shadow of Destiny се състои от пролог, осем глави и епилог, които, дори и събрани накуп, са много малко време игра. Можете да превъртите този адвенчър за по-малко от шест часа. За сметка на това обаче има пет различни края, до които можете да стигнете, и които допълват историята. След завършване на играта сами ще поискате да започнете отново, за да си доизясните всички идеи и да разберете кой всъщност сте вие. Схемата на почти всички глави е една и съща: смъртта на Айк, нейното предотвратяване, по пътя на което се разкриват отделни елементи от цялостната сглобка на сюжета.

Освен че не е безкрайно дълга,

играта не е и ужасно трудна

Всички решения, които трябва да вземете, са логични. Освен това обикновено имате малък брой предмети и няма да ви се налага да пробвате "всичко върху всичко". Айк си води бележки, а на моменти можете да си помагате и с неговите разсъждения. Но не разчитайте много на тях, това не е The Road To El Dorado. Можете да търсите и съвети от предсказателката, която се намира в настоящето и понякога е полезна. На всичко отгоре огромна част от играта се състои от красиви филмчета, а изборите, които се изисква да направите, макар и немалко, не са чак толкова голямо количество, защото голяма част от времето просто пасивно наблюдавате развитието на действието. Това обаче не означава, че ще ви е скучно – определено има какво да видите в дългите анимации.

Това, което внася най-голяма трудност в геймплея, е ограничението на времето, което никога не спира да тече и се отброява, дори когато сте се пренесли в миналото. Тогава паралелно с времето, в което се намирате (което и да е то) се отброява и времето в настоящето на героя. Например още в началото трябва да спрете смъртта си, която ще ви сполети в 2:30. Пътувате във времето, за да го предотвратите, но каквото и да правите, трябва да сте се справили със заплахата за половин час. В началото това не е проблем, но има глави, които включват много повече задачи, които трябва да изпълните. Там просто умирате и то наистина, без шансове за обжалване, ако закъснеете... Този "синдром на Пепеляшка", макар и най-голямата трудност в играта, е интересна добавка. Може би и точно затова я харесах толкова.

Накратко: Shadow of Destiny е манга-адвенчър, първоначално разработван за PS2, който просто трябва да имате. Купете си го! Аз пък отивам да си копая дупката...

Лили Стоилова

Да живеят дойните крави, поточните линии и полуфабрикатите...

STAR TREK STARFLEET COMMAND III

Откакто Форд пусна модел Т, поточната линия се превърна в нещо задължително за човешката цивилизация. Масовата продукция обхвана всичко – от долните гащи до скиорските щеки. При това ефектът вече преодоля границите на "грубата материя".

За съжаление примерите в областта на любимите ни игрички стават все повече и повече. Сред тях най-силната последователност определено е била и продължава да е Star Trek. В този ред на мисли появата на Starfleet Command III е по-скоро закономерна, отколкото изненадваща.

В основата си заглавието представлява комбинация между добри и изпитани стари заглавия от звездната сага: космически кораби, раси и екипаж. Както винаги, традициите на серията (имена, стил на мисиите и т.н.) са спазени абсолютно. По вид действието на Starfleet Command е от "средния тип" стартрекови геймки. Човек разполага по-голяма власт и управлява части от родната флотилия, а не единствено някой самостоятелен кораб. Кампаниите, на които може да се отдадете, са три - една клингонска, една ромуланска и една земна. В играта има и четвърта и нова страна – борговете, но тя е достъпна единствено в самостоятелните и мрежовите битки.

Единствената техническа разлика спрямо предходните произведения е незначителната еволюция на част от графиката и интерфейса. В по-малка степен промени са нанесени по управлението и екипировката на звездолетите. Играчът може да контролира различните елементи от пилотирането на корабите (енергия, посока на движение), без да се изпада в дребнавост. С течение на времето даден звездолет може да бъде до и преекипиран с различни компоненти. Покрай трупането на плюсчета човек може да се снабдява и с различни офицери, които да разполага по бойните постове.

Самите конфликти

са най-забавната и бавна част от всичко. Както винаги обстрелването на огромните междузвездни мастодонти продължава с "часове". Пуцаниците приличат на забавена партия шах. В случая заспиването пред монитора е твърде нежелателно. Ако човек не внимава, би могъл да изгуби и най-големите машини в сблъсък с добре управлявана "лодчица".

В този ред на мисли свикването с навигацията из менютата е кратковрайно. Казано по друг начин – всичко си е написано. Нещата, подлежащи на кликане, са видими от километри. Добрата стара мишка е единственото нещо, необходимо при управлението. За щастие бързите рефлекси са едно от последните неща, нужни ви в Starfleet Command III.

По отношение на графиката играта е доста изчистена, макар че няма никакви нови красоти. Ефектите са сравнително малко, а фонът твърде античен. При другите елементи от визията, които могат да оставят някакви спомени, положението е абсолютно същото. В много отношения през предни години сред продуктите от типа е имало и такива с по-добра външност.

В общи линии Starfleet Command III е игра, която би задържала вниманието единствено на закоравелите фенове и на хората, които не са попадали на подобни неща. Всички останали биха могли да пропуснат това произведение. Просто излязоха и предстои да излязат няколко значително по-добри космически стратегии и симулации (Hegemonia, O.R.B., Master of Orion 3, а може би и такива, за които не се сещам).

Сергей Ганчев







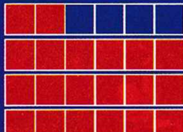
REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Activision/Talren
сайт	http://gaming.startrek.com/games/sfc3
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

1 CD

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Paradox Entertainment
сайт	www.paradox-entertainment.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8



1 CD



HEARTS OF IRON

Време е за война. Глобална война

Спомняме ли си Europa Universalis I и II – доста трудни, невероятно комплексни и интересни походови стратегии, останали незабелязани именно поради факта, че много хора ги домързя да похабят 6 часа само в Tutorial-и и овладяване на нови геймконцепции. Какво да се прави – и двете геймки бяха направени за върли фенове – в тях динамиката и екшъна присъстват на едно субниво, което е достатъчно за хардкор феновете на жанра.

Подобно нещо представлява и Hearts of Iron. Играта е наистина мащабна. Пред вас е цялата световна карта, пред вас е и епохата на Втората световна война – тема, любима за много хора. Ще можете да поемете водачеството над която си поискате велика нация. Акцентът обаче пада върху трите основни идеологии в конфликта – комунизма, фашизма и демокрацията.

Действието в Hearts of Iron ще ни пренесе в периода 1936-1946 и единствено от вашите решения ще се промени съдбата на човечеството към добро или лошо. Ще имаме няколко начина да постигнете целите си. Наистина основният акцент пада върху военните действия и кампании, но те биха били невъзможни без солидна икономика, която да ги подкрепи, както и перфектни дипломатически мисии, които да подсигурят успеха ѝ.

Горе-долу схемата е следната – изгради икономика, подготви войска, сключи съюзи, обяви война на останалите, разбий ги. Ще разполагаме с наистина внушително количество единици, съпоставимо само с разнообразието, предлагано от Civilization. По време на кампанията си ще можете да избираме, да строите и да командвате няколко типа пехота, бронирана техника, военноморски флот и военновъздушни сили. Невъзможно е да победите само с един тип войски (да изсипете 16 дивизии танкове във Варшава например) – дори и да спечелите битката, коефициентът унищожени наши/вражи войски и цена за попълване на загубите би бил драстично във ваша вреда. За това най-добре е да провеждате комбинирани атаки, в които да включите от всеки род войска.

Освен с бонусите на даден тип единици срещу друг ще трябва да се съобразите и с това на какъв терен ще водите сраженията. Пехотата се укрива добре в гората и така се бие успешно с танкове и самолети. Танковете пък са перфектни за равнинни области. А ако ви предстои обсада на някой град, идва ред на авиацията. Готиното е, че всяка единица или дивизия не само си има уникално име (найясно си личи при корабите), но и че към всяко подразделение можете да прикачите по един генерал, който е реална историческа личност. Освен бонусите, които дава на отряда, това малко допълнение допринася за чувството на реализъм.

Но да оставим за секунда войските и да погледнем към технологичното дърво. Имаме на разположение над 100 ъпгрейда, включващи всичко, което би могло да се подобри. Започвайки от новите модели пушки, гранатомети, огнехвъргачи, снайпери за пехотата и стигнем до подобрена версия на наличните ви танкове, техните шасита, оръдейни кули, оръдия и снаряди. За съжаление (или може би не) не можете да изобретите всичко и още в самото начало трябва да направите избора дали да подобрявате танковете, самолетите или пехотата. В по-късните етапи на развитие ще имаме достъп дори до супероръжия. Тогава играта се превръща в състезание кой пръв ще се докопа до атомната бомба и ще зарадва враговете с едно голямо БУУМ.

Като казах по-горе, че играта е походова, малко ви подведох. Всъщност времето си тече постоянно, почти като в реално-времевите стратегии, но пък можете да увеличавате скоростта му или съвсем да го спирате.

Графиката няма да я коментирам – не е и нужно, защото картинките сами говорят за себе си.

Георги Панайотов

PS MANIA

Измина още една година, в която за съжаление електронните развлечения така и не успяха да направят някаква революционна крачка в развитието си. През 2002-ра се нагледахме на перфектно изпипани от професионална (или по-скоро - занаятчийска) гледна точка игри. Едва ли някоя от тях обаче ще остане трайно в спомените ни. Дали пък холивудският синдром не е пуснал трайно корени и в гейминдустрията? Наслушахме се и на обещания за завоюването на нови хоризонти. Дано през 2003-та година поне една малка част от тях се превърнат в реалност. Защото ние, геймърите, все още сме не само потребители, но и поне малко мечтатели, нали?

Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100%	**90% – 100%** Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.
90%	**80% – 90%** Потенциален хит.
80%	**70% – 80%** Солидна игра, доста над средното ниво.
70%	**60% – 70%** Не е зле, но не блести с нищо особено.
60%	**40% – 60%** Можеше и по-добре. Язък за барута!
40%	**20% – 40%** Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?
20%	**0% – 20%** Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

RESIDENT EVIL 4

ПЪРВИ СВЕДЕНИЯ И... СЛУХОВЕ









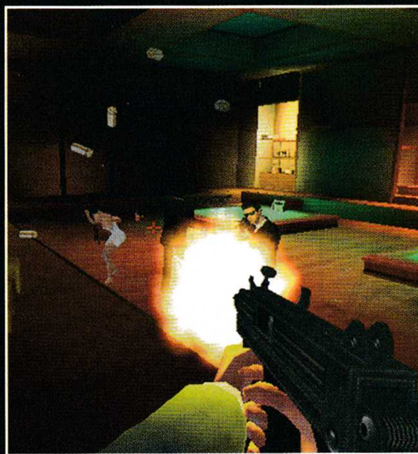
След куп догадки относно бъдещето на поредицата Capcom най-после потвърдиха официално, че излизането на Resident Evil 4 е въпрос само на време. За съжаление с това се изчерпва кажи-речи цялата информация, "подадена" засега от култовия японски издател на beat 'em up и survival horror игри. Без да броим няколкото официални скрийншота, публикувани паралелно с изявлението на Capcom.

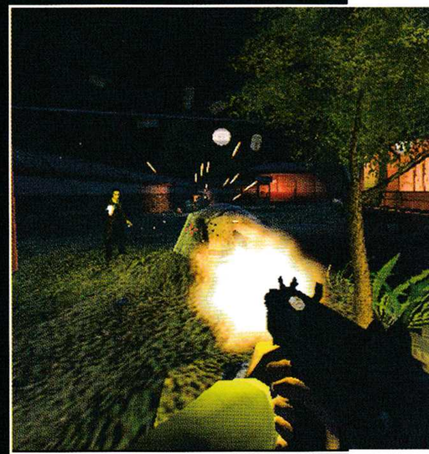
Това, естествено, накара братята по перо да се впуснат в лов на случайно изпуснати по време на интервюта късчета информация и отвори път към всевъзможни догадки за бъдещето на поредицата. Едно от малкото що-годе ясни засега неща е, че главно действащо лице в историята на новата игра ще е нашият стар познайник от Resident Evil 2 Лион С. Кенеди, който, цитирам, щял да ни отведе дълбоко в сърцето на "Ъмбрела".

Колкото до догадките, всеки средно интелигентен фен на RE — игрите би се досетил, че е крайно време в поредицата да се променят завинаги поне две неща — предварително нарисуваните фонове и системата на управление. Макар да позволяват по-висока детайлност на "сценографията", т.нар. "пререндван" заден план е свързан с два огромни недостатъка — изключително ниско ниво на интерактивност и ограничени възможности на камерата — все непростими грехове от гледна точка на съвременните тенденции в компютърните и видеоигри. Колкото до системата на управление, самият продуцент на Resident Evil 4 — Хироюки Кобаяши, признава, че намира контрола на досегашните RE игри за "доста объркващ".

По линия на лесно предсказуемите подобрения в поредицата се говори още, че нивата на Resident Evil 4 ще бъдат достъпни "от-до" без да са нужни паузи за зареждане, както и че графиката на играта ще поддържа HDTV (телевизори с висока разделителна способност) режим. Очаквайте при първа възможност повече информация и най-вече дали ще имаме шанса да играем RE 4 в друг формат освен Game Cube.

007 nightfire





Както всички обичат да казват — Джеймс Бонд не остарява. И като се замисли човек, точно така си е. Вече ми се губи колосалният общ брой на филмите за 007, но едно е сигурно — няма друг кино герой, претърпял (успешно при това!) толкова екранни възкресявания. Логично е и гейминдустрията (думичка, която някои колеги напоследък взеха безхаберно да употребяват в негативен смисъл) да си пада особено по любимия специален агент на английската корона.

Тази година Бонд дебютира и в PC формат (нещо, което според мен отдавна трябваше да се е случило) макар и не особено убедително. Тук му е мястото да уточня, че подобно на друго актуално EA заглавие в момента — NFS: Hot Pursuit 2, PS2 версията, дело на Eurocom, отново се различава осезателно от тази за PC, създадена от Gearbox. За какво става въпрос? Принципно и двата дивелъпъра (създатели) са ползвали един и същ "суров материал" — сходни 3D модели и карти на нивата, почти идентична история, и като цяло — едни и същи междинни анимации. Въпреки това усещането, което създават двете версии на играта, е коренно различно. Това, разбира се, се дължи до голяма степен на факта, че в PC версията напълно умишлено са пропуснати по-"аркейд" елементите. Става въпрос за автомобилните преследвания и за няколкото кратки екшън "мини-нива", в които Бонд трябва да обстреля своите противници в движение, докато се вози на кола, управлявана от някоя Бонд-девойка (т.е. от компютъра).

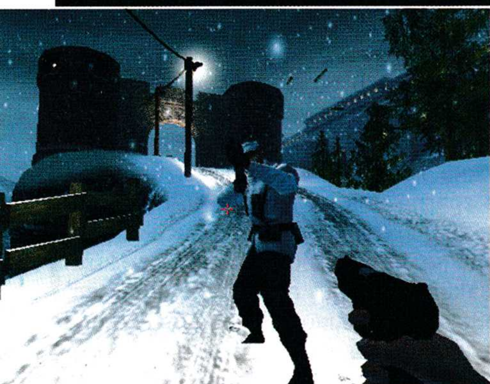
Ако вече сте играли на миналогодишния PS2 Бонд, Agent Under Fire, вероятно ви е интересно доколко Nightfire се различава от него. Накратко — доста. Макар схемата да е отново същата, усещането от новата игра е различно. Докато Agent Under Fire приличаше повече на игра за монетен автомат (в добрия и лошия смисъл), Nightfire предлага далеч по-сериозна възможност да се потопите в атмосферата на една истинска Бонд история. Аркейд елементите са намалени значително за сметка на промъкването и кратките, но наситени с действие престрелки.

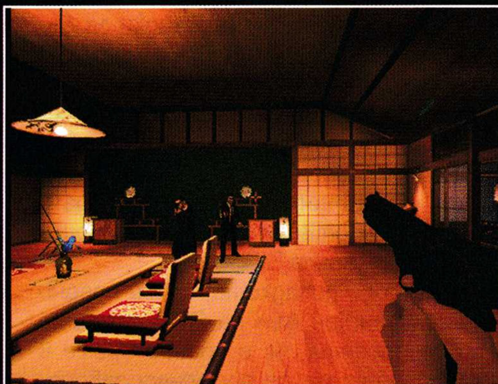
И като си говорим за престрелки, сигурно вече се питаме какво ли е управлението на Nightfire, тъй като всички чудесно знаем, че именно това е "ахилесовата пета" на конзолните шутъри от първо лице. Първите ми впечатления са доста обнадеждаващи. За разлика от почти неиграемия Medal of Honor: Frontline, например, управлението на Nightfire е просто песен. Както движението на мерника (особено в допълнителния режим на прицелване), така и това на камерата са плавни и безпроблемни. Добри думи заслужава и адски добре премерената "auto aim" система, която облекчава доста по-напрегнатите екшън епизоди, без едновременно с това да ги прави дразнещо лесни.

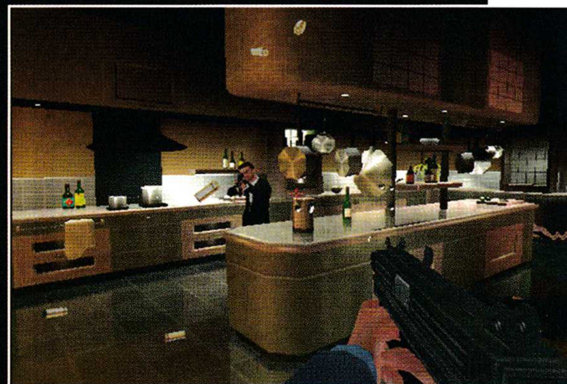
Издател:	Electronic Arts
Създател:	Eurocom
Жанр:	First Person Shooter
Платформа:	PlayStation2

Колкото до графиката на Nightfire, тук все още ми е трудно да преценя каква точно оценка заслужава играта. Сцените на открито са впечатляващо детайлни и реалистични, като общото усещане се подсилва и от някои доста прилични "атмосферни" ефекти. За съжаление, същото не може да се каже за "вътрешните" сцени, където всичко изглежда доста плоско и лишено от детайл. И все пак, като цяло графиката на Nightfire е крачка напред в сравнение с тази на Agent Under Fire.

Съзнателно не споменах нищо за историята. Ако сте гледали повече от един Бонд филм, вероятно схемата ви е повече от ясна — могъщ злодей с привидно неизчерпаеми банкови сметки се домогва до световно господство и тъкмо когато е на милиметри от успеха, се появява Агент 007, за да му развали деня. Всичко това, разбира се, отново е порядъчно поръсено с Бонд-гърли. Може би за финал си струва да отбележа само, че историята на Nightfire отново (както и в Agent Under Fire) не се базира на поредния Бонд филм, който този път ще се казва Die Another Day.












auto modelista



Издател:	Capcom
Създател:	Capcom
Жанр:	Racer
Платформа:	PlayStation2

Признавам си, че най-вероятно нямаше да обърна внимание на Auto Modelista, ако не бях видял преди вече почти година няколкото първи скрийншота от играта. Поредният рейсър, при това създаден от компания, която е известна най-вече с beat 'em up и survival horror игрите си?! Времето и без друго не стига за наистина обещаващите заглавия, идващи от дивелъпъри със солиден опит в жанра, камо ли за нещо такова. Но още щом мернах първата "картинка" от Auto Modelista, този "странен" проект на Capcom тутакси ме спечели за идеята. Да, знам, че напоследък ви продъних ушите с приказки за прословутия "cell shading", но именно това в момента е последният "писък на модата" в графиката на конзолните игри. Става въпрос (обяснявам за последен път) за визуален ефект, който придава на иначе триизмерните обекти в играта специфичен двумерен, "комиксов" фасон. Резултатът, особено ако си падате по комиксите или/и мангата, е доста освежаващо различен и определено стилен.

Дотук добре, но как е самата игра? В общи линии първите ми впечатления са смесени. Още не мога да си отговоря на един ключов въпрос — в коя категория да причисля Auto Modelista? В тази на сериозните симулатори от типа на Gran Turismo и F355 Challenge или в тази на аркейд рейсърите като Ridge Racer V или NFS: Hot Pursuit 2. На този етап (играя от два-три дни) ми се струва, че Auto Modelista комбинира елементи и от двата жанра. В някои отношения физиката на играта е дразнещо взискателна, в други (като например при спирачния път) — учудващо "олекотена". Резултатът, поне за мен, е доста объркващ.

Същата смесена симулационна/аркейд нишка преминава и през кажи-речи всеки елемент на играта. Auto Modelista има два основни режима — "Arcade"и "Garage Life". Първият всъщност представлява добре познатият "quick race", като в него се стартира с ограничен набор от писти и автомобили, който постепенно се увеличава с отключването на нови екстри в "Garage Life". Колкото до самия "Garage Life", той е вариация на "carrier mode" в духа на GT или NFS: Porsche 2000 — постепенно се сдобивате с нови ъпгрейди за автомобила си, като този път не трябва да плащате за тях, а просто да ги отключите, печелейки едно или друго състезание. Няма настройки на самия автомобил (окачване, спирачки, гуми и т.н.), или поне аз засега не съм открил нещо такова. За сметка на това възможностите за чисто козметични промени (боя, отличителни белези, спойлери и прочее) са повече от тези в коя да е друга игра, попадала ми до момента.

Не е нужно да сте ходили до Токио, за да се сетите, че става въпрос за заглавие, правено в Страната на изгряващото слънце. Автомобилите в Auto Modelista са само и единствено японски, при това доста на брой и добре подбрани. Пистите също са подбирани на "родствен" принцип (в списъка влиза и добре познатата ви "Сузука"). Все още съм отворил твърде малко писти от играта, за да се произнеса за качеството им, но първите ми впечатления не са особено обнадеждаващи. Тези, които видях до момента, се делят принципно на два вида — такива, които криволичат на зиг-заг кажи-речи от началото до края, и други с безкрайни прави участъци и твърде малко завои. Но пак повтарям, това е само началото и може би тези писти са по-скоро за разгрявка.

Дано да е така, защото като цяло Auto Modelista оставя приятно впечатление у мен и би могла да се окаже ценно допълнение към PS2 колекцията ми/ви. За да разберете дали е така, просто хвърлете едно око на ревюто в следващия брой.



:



Издател:	Codemasters
Създател:	Codemasters
Играчи:	1-2
Платформа:	PlayStation2

92%

Издател:	SCEE
Създател:	Evolution Studios
Играчи:	1-4
Платформа:	PlayStation2

85%

Графика

И двете игри изглеждат наистина феноменално, като всяка от тях има предимство в различни аспекти. Трасетата в WRC II (някак не върви да им казваме "писти") например определено са по-"красиви" и с по-голям видим диапазон. За сметка на това пък, тези в Colin 3 са по-детайлни. На ниво междинни анимации, менюта и обща презентация, отново Colin McRae Rally взема връх. При специалните ефекти ми е трудно да избера фаворит, тъй като силите са абсолютно изравнени. И все пак, тъй като става въпрос за рали, ще дам предимство на Colin 3 най-вече заради страхотната гледна точка от кабината и невероятно изпипаните модели на автомобилите (във всяко отношение — детайлност, допълнителни ефекти, анимации и т.н.).

CMR 3 : WRC II Extreme
1 : 0

Реализъм

Новото издание на WRC е крачка напред по този показател в сравнение със своя предшественик. Екипът на Evolution Studios очевидно е хвърлил доста усилия в опита си да направи "по-доброто рали". Чудесно, но Codemasters също не са стояли със скръстени ръце. Освен че предлага повече настройки и опции от когато (и когото!) и да било, CMR 3 продължава да води уверено в един показател, който мога да нарека само "материалност на автомобила". На фона на Colin McRae Rally колите в останалите игри от жанра, в това число и тези в WRC II, продължават да оставят усещането за "кухи" макети без нужната тежест и плътност. Друг важен фактор по този показател са динамиката и реализмът при сблъсъците, където CMR 3 изглежда просто като игра от по-висока категория.

CMR 3 : WRC II Extreme
2 : 0

Лицензи

Нека обясня нещата така — WRC е нещо като FIFA-та на рали жанра. Това е единствената игра, която има правото да използва истинското име на световния рали шампионат — World Rally Championship, както и всички свързани с него имена на пилоти, официални трасета и автомобили. И Evolution Studios са се възползвали перфектно от това стратегическо преимущество. WRC II Extreme изглежда (и звучи!) точно като репортаж на Eurosport от поредния етап на световния шампионат. Codemasters, от своя страна, притежават правата единствено върху Колин Макрей, неговия навигатор Ники Грайст и — разбира се — прословутия Форд Фокус. Което прави сблъсъка в тази дисциплина доста неравен.

CMR 3 : WRC II Extreme
2 : 1

Звук

Абсолютно равенство между двете игри при "озвучаването" на самите автомобили. Колкото до гласовете на навигаторите, единственият друг "звуков ефект", който ще чувате по време на игра, Ники Грайст (CMR 3) е категорично по-добър. Може би ще ви се стори, че това е незначителен елемент, но на практика той допринася значително за реализма в двете игри. Ко-пилотът в WRC II звучи по-скоро като лош телефонен секретар и поне на мен това буквално ми скъса нервите.

CMR 3 : WRC II Extreme
3 : 1

Геймплей

Преди всичко ще направя уговорката, че оценката в тази "графа" е строго субективна. Просто геймплеят и на двете игри е ниво, на което трудно може да се определи реално кой е по-добрият. Все пак ще дам моя личен глас за Colin McRae Rally 3 наймалкото заради допълнителния "ъпгрейд" елемент. Не може да не ви направи впечатление, че при настройките на автомобила в CMR3 отначало някои от опциите не са достъпни. За да можете да се възползвате от тях, ще трябва първо да спечелите нужните автомобилни части, класирайки се на съответното място в различните етапи от ралито. Намирам го за свежо това допълнение към вече твърде добре познатия геймплей на Colin McRae Rally.

CMR 3 : WRC II Extreme
4 : 1

Краен победител: Colin McRae Rally 3





Издател:	Electronic Arts
Създател:	Krome Studios
Жанр:	Jump 'n' Run
Играчи:	1
Платформа:	PlayStation2

70%



Графика

Без да блести с някакви уникални визуални постижения, Ту предлага една доста приятна за окото графика. Играта е предназначена за доста поневръстна аудитория, затова и всичко в нея е доста цветно и лъскаво, без обаче да преминава в бонбонена сладникавост. Анимациите на героите, включително на тасманийското тигърче Тай, са по-скоро на прилично средно ниво, но като цяло не дразнят.



Геймплей

Ситуацията е почти аналогична с тази в графиката на играта. Ту е кадърно замислена и изпълнена игра, която — уви — не предлага дори един запомнящ се, камо ли новаторски елемент в геймплея. Обикаляте насам-натам, скачате, катерите се, плувате, събирате бонуси до припадък и разбира се замервате лошите с разни работи. Разните работи в случая са преди всичко вариации на тема "бумеранг" — нормален бумеранг, взривяващ се бумеранг, запалителен бумеранг и т.н. Нашият приятел Тай дори може да прелита на кратки разстояния с помощта на двата си бумеранга. За хора, които поиграват jump 'n' run от време на време, играта предлага едно добро ниво, но феновете-ветерани на жанра най-вероятно ще бъдат отегчени до смърт.



Трудност

За съжаление Ty the Tasmanian Tiger е твърде лесна, за да представлява някакво сериозно предизвикателство, освен, разбира се, за някое пет-шест годишно дребосъче, което за пръв път хваща PS2 джойпада. За останалата част от геймърството тази игра би могла да се ползва единствено за разтуха. Което само по себе си не е чак толкова лоша идея...



Звук

За кой ли пореден път в това ревю ще употребя словосъчетанието "прилично ниво"? Но какво да се прави като си е точно така. На моменти Ty the Tasmanian Tiger си е направо дразнещо "средностатистическо" заглавие. И като си говорим за звук, в играта няма да намерите нищо, което да ви подразни. Звуковите ефекти са точно каквито бихте очаквали да чуете в един jump 'n' run, а музиката през по-голямата част от времето е приятна за ухото, но едва ли ще си я тананикате на следващата сутрин.



Цена

Не мога да не уважа решението на Electronic Arts да пуснат играта на пазара на кажи-речи Platinum цена. Естествено, зад това се крие и здрав търговски нюх, тъй като на "пълна" цена Ty the Tasmanian Tiger най-вероятно щеше да се провали с гръм и трясък. Но, от друга страна, това е и един доста елегантен начин този или онзи издател на игри да каже — "Сори, играта не се получи точно каквато я бяхме намислили, но пък и не е за изхвърляне и със сигурност си струва да я опитаме." Може пък това да сложи началото на една похвална инициатива някои конзолни игри да стартират на половин цена (нещо, което вече е традиция при PC игрите), защото — ей богу! — не искам дори да се замислям колко излезли напоследък заглавия не заслужават и четвърт от парите, които издателите им искат да измъкнат от джоба ни.







Need for Speed: Hot Pursuit 2

Жанр: **Arcade Racer**
Играчи: **1-2**
Издател: **EA**
Създател: **Black Box**
www.ea.com

92%

Вероятно вече сте хвърлили едно око на предварителния преглед на играта в предишния брой и знаете, че версията за PlayStation2 се различава осезаемо от коя да е от останалите три — за PC, Xbox и Game Cube. Момчетата от Black Box, работили единствено по PS2 изданието, са се справили значително по-добре от своите колеги от EA





ЗЛАТНА ЗВЕЗДА ЗА ИЗКЛЮЧИТЕЛНА ГРАФИКА, ЗВУК И ГЕЙМПЛЕЙ

Canada (автори на останалите три версии), следвайки простото правило за "вярност с оригинала". NFS: Hot Pursuit 2 връща към живот подхванатата в първия NFS 3 полицейска нишка. Отново можете да изберете от коя страна на закона да застанете, като и двете алтернативи са еднакво интригуващи. Допълнително "полицейската страна" на играта е подсилена с нови елементи, като например включващите се в преследването хеликоптери, които определено вдигат градуса на екшъна. В графично отношение Hot Pursuit 2 е безспорно постижение в жанра. Невероятно усещане за динамика и скорост, впечатляващи пейзажи, ултрадетайлни (и включващи деформации) модели на някои от най-апетитните автомобилни екзотики, и не на последно място майсторски изпипани специални ефекти. Всичко, което би могъл да си пожелае един заклет Need for Speed фен по Коледа!

Игра на екстремно високо ниво, която – уви – твърде много прилича на предишните EA Big заглавия.

Shox

Жанр: **Arcade Racer**
Играчи: **1-4**
Издател: **EA**
Създател: **EA Big**
www.ea.com

79%

Поредицата EA Big успя да си спечели име още с първото си издание — наистина впечатляващият сноуборд екшън SSX. Уви, нито едно от следващите издания на EA Big не успя да се издигне до нивото на SSX. NBA Street, Sled Storm, Freakstyle — все заглавия с безспорни качества, които аха-аха да станат голям хит, но... Все нещо от магическата формула липсваше и тя така и не сработи повторно. Като типично EA Big заглавие Shox предлага високо ниво във всеки основен аспект — графика, звук и геймплей. Плюс един





допълнителен елемент, запазена марка на поредицата — купон! Разнообразието в трасетата е поносимо, но за съжаление замисълът им не се отличава с особено въображение. Shox предлага солиден "гараж" от реално съществуващи автомобили, всеки от които, въпреки аркадния (т.е. — нереалистичен) физичен модел, се държи на пътя по отчетливо различен начин. Допълнителните игрални елементи, "shox zones" и "gambling", които вече описах в предишния брой, работят чудесно, но като цяло не са така завладяващи, както — очевидно — са искали да ги направят авторите на играта.

Свежа доза от забавление и тръпка, която обаче едва ли ще задържи вниманието за повече от два-три месеца.

Blade II

Жанр: **Third Person Action**
Играчи: **1**
Издател: **Activision**
Създател: **Mucky Foot**
www.activision.com

45%

Има нещо обидно в начина, по който издателите на развлекателен софтуер се опитват да пробутат на нас, почитателите на този или онзи филм, "още от същото" под формата на игра с непроменено заглавие. Като че ли сме някакви дебилни фенове на още по-дебилна поп звезда, на които не им пука особено какво точно слушат или гледат, стига то да носи все същия етикет. Изненада-а! Ние не сме от тия! Приемам нещата толкова лично, защото страшно си падам както по филмите за Blade, така и по комикса. Затова и чаках с нетърпение да излезе играта. Още повече, че по нея работеха хора като Mucky Foot, автори на Urban Chaos и Startopia. Уви, играта Blade II се оказа поредният



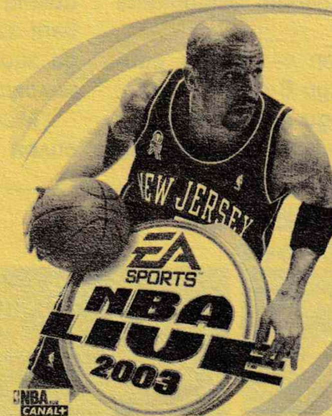
опит да се "доидзди кравата", както гласи един английски идиом. Защо бе, хора? Как можеш да имаш в ръцете си един от най-страхотните екшън герои, създавани някога, плюс идея, която просто плаче да бъде превърната в игра, и накрая да се... оплескаш така? Геймплеят Blade II се изчерпва с "отиди от точка А в точка Б и убий всичко по пътя си". Не е бог знае какъв грях, ще кажете. Проблемът е само, че това определено не е Devil May Cry. Постна графика, дървени анимации, оригинално замислена, но зле изпълнена combat система и звукови ефекти, които спокойно можете да изключите. Добре дошли в поредната посредствена игра по хитов филм!

Стойте далеч от това заглавие, особено ако сте сред истинските фенове на филма.

PC Cheats & Tricks

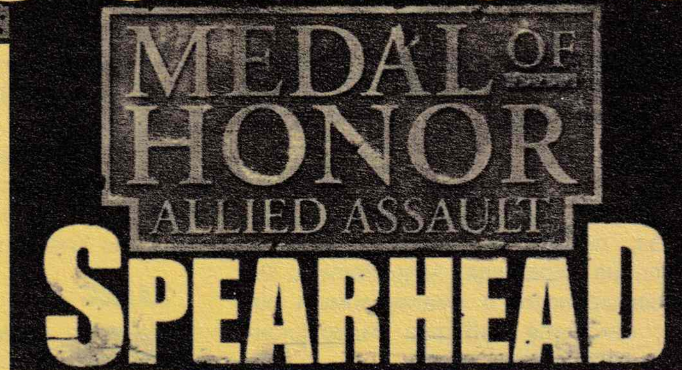
JAMES BOND 007 - NIGHTFIRE

Използвайте текстов редактор (Notepad), за да отворите файла **autoexec.cfg** в директорията **\ea games\nightfire demo \bond**. Добавете следните редове:
sv_cheats 1
console 1
Сега, когато започнете играта и натиснете клавиша ~, ще се отвори конзолният прозорец. Въведете в него желания чийт и натиснете **Enter**, за да го активирате.
god – God Mode
noclip – Минаване през стени и летене
notarget – Невидимост
fly – Летене
impulse 101 – Всички оръжия и Gadgets плюс амуниции за тях
map X – Телепортира ви на нивото X
Имена на нивата:
m1_austria01
m1_austria02
m1_austria03
m1_austria04
m2_airfield01
m2_airfield02
m2_airfield03
m2_airfield04
m3_japan01
m3_japan02
m3_japan03
m3_japan04
m4_infiltrate01
m4_infiltrate02
m4_infiltrate03
m4_infiltrate04
m4_infiltrate05
m4_infiltrate06
m4_infiltrate07
m5_power01
m5_power02
m5_power03
m5_power04
m6_escape01
m6_escape02
m6_escape03
m6_escape04
m6_escape05
m6_escape06
m6_escape07
m7_island01
m7_island02
m7_island03
m7_island04
m7_island05
m7_island06
m8_missile01
m8_missile02
m8_missile03
m8_missile04
m9_space01
Multiplayer: Два пистолета едновременно: Започнете multiplayer игра и за оръжие изберете Phoenix weapons. Ще започнете играта с пистолет. Ако намерите още един, ще можете да ги използвате и двата (бележка: трябва да сте избрали и скин на Phoenix персонаж).



NBA LIVE 2003

Стартирайте играта както обикновено, след това създайте нов баскетболист, използвайки някое от долните имена, за да отключите специалните играчи:
MIXTAPES – Отключва скрит персонаж DJ Clue
DOLLABILLS – Отключва скрит персонаж B. Rich
GHETTOFAB – Отключва скрит персонаж Fabolous
GOODBEATS – Отключва скрит персонаж Just Blaze
CALIFORNIA – Отключва скрит персонаж Hot Karl
FLIPMODE – Отключва скрит персонаж Busta Rhymes



MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

За да активираме чийт режима, стартирайте играта със следните параметри:
+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
След това по време на игра натиснете ~, за да отворите конзолата.
dog – God Mode
fullheal – Пълно здраве
wuss – Всичи оръжия и амуниции за тях
noclip – Минаване през стени
fullheald – Пълно здраве
listinventory – Лист с инвентара ви
tele x y z – Телепортира ви в точка
coord – Показва моментните координати
kill – Самоубийство
giveweapon weapons <име на оръжието>.tik – Дава ви желаното оръжие
toggle cg_3rd_person – 3rd person поглед
Имена на оръжията:
Colt 45 – **colt45**
Frag Grenade – **m2frag_grenade**
Walther P38 – **p38**
Steilhandgranate – **steilhandgranate**
M1 Garand – **m1_garand**
Mauser KAR 98K – **kar98**
Shotgun – **shotgun**
Bazooka – **bazooka**
Panzerschreck – **panzerschreck**
BAR – **bar**
StG 44 – **mp44**
Thompson – thompsonsmg
MP40 – **mp40**
Springfield '03 Sniper – **springfield**
KAR98 Sniper – **kar98sniper**
За да промените игровите параметри, с десен бутон кликнете на шорткъта за играта, в кутийката TARGET добавете командните линии.
Пример:
C:\\mohaas\\MOHAAS.exe +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

ARX FATALIS [HEX CHEATS]

С Hex-editor отворете файла **arx.exe**
God Mode: Намерете **D9 1D EC 10 94 00** (на офсет 00032460) и го променете на **90 90 90 90 90 90.** **No Hungry ефект:** Намерете **D9 1D EC 10 94 00** (на офсет 000bFE1A) и го променете на **90 90 90 90 90 90.**

Age of Mythology - God Guide

ГЪРЦИ

Главни богове

ЗЕВС

Бонуси: хоплитите се движат по-бързо; пехотата нанася по-големи щети на сградите; започвате с 25 благосклонност и имате лимит от 200; селяните събират благосклонност по-бързо.

Герои: Язон (пехота), Херкулес (пехота), Одисей (стрелец) и Белерофон (конник).

Магия: bolt — светкавица, която унищожава мигновено всяка единица.

Ъпгрейд: Olympic Parentage (героя получава повече жизнени точки).

Второстепенни богове: Атина или Хермес (класическа епоха); Аполон или Дионисий (героична); Хефест или Хера (митологична).

ПОСЕЙДОН

Бонуси: кавалерията е по-евтина; рибарските кораби и караваните са по-бързи; появява се опълчение (слаба меле единица) при всяка унищожена сграда; употребата на пазара е по-ефективна; позволява ви да използвате хипокампус (водна единица-скаут, която не може да атакува).

Герои: Тезей (пехота); Хиполита (стрелец); Аталанта (пехота); Полифем (циклоп, мятащ единици); Арго (морски герой).

Магия: Lure — примамва диви животни за лов.

Ъпгрейд: Lord of Horses — кавалерията се сдобива с по-голяма видимост.

Второстепенни богове: Арес или Хермес (класическа епоха); Афродита или Дионисий (героична); Артемида или Хефест (митологична).

ХАДЕС

Бонуси: сградите имат повече жизнени точки; стрелците и атакуващите постройки нанасят по-големи щети; всеки войник, загинал в бой, може да се преобразува в shade (призрак) — слаба меле единица.

Герои: Аякс (пехота), Хирон (кентавър), Ахил (кавалерия), Персей (пехота).

Магия: Sentinels — създава четири статуи, които защитават главната база.

Ъпгрейд: Vaults of Erebus — добавя малък допълнителен приход от злато.

Второстепенни богове: Арес или Атина (класическа епоха); Афродита или Аполон (героична); Артемида или Хефест (митологична).

Второстепенни богове

АТИНА

Ъпгрейди: повишават защитата на пехотата.

Магия: Restoration — лекува единици и поправя сгради в своя обхват.

Митологична единица: Minotaur — силен меле юнит, който с помощта на своите рога изтласква опонентите извън главната битка.

ХЕРМЕС

Ъпгрейди: облагодетелстват кавалерията — нейната бързина, атака и жизнени точки.

Магия: Ceasefire — прекратява всякакви сражения по цялата карта за една минута.

Митологична единица: Centaur — изключително умел стрелец.

АПОЛОН

Ъпгрейди: облагодетелства стрелците; храмът може да лекува единици.

Магия: Underworld Passage — създава два взаимно свързани подземни портала на което и да е място по картата, които осигуряват бързото придвижване на единици.

Митологична единица: Manticore — изстрелва от опашката си по няколко стрели, които се разпръскват при удар.

АРЕС

Ъпгрейди: насочени са главно към подобряване на атаката на hoplites, hypaspists, toxotes и cyclops.

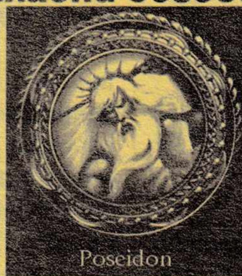
Магия: Pestilence — спира продукцията на сградите в определен обхват за кратък период от време (без да засяга изследването на нови технологии).

Митологична единица: Cyclops — силен меле юнит, чиято специална

гръцки богове

главни богове


Zeus


Poseidon


Hades

второстепенни богове


Ares


Aphrodite


Dionysus


Hephaestus


Hera


Artemis


Apollo


Hermes


Athena

атака е да вдига и мята вражеските единици, убивайки ги на място.

АФРОДИТА

Ъпгрейди: облагодетелства селяните — те събират благосклонност и строят сгради по-бързо, носят по повече ресурси и се движат с по-голяма скорост.

Магия: Curse — превръща вражеските единици в прасета.

Митологична единица: Nemean Lion — специална атака — рев, който помита всяка единица в своя обхват.

ДИОНИСИЙ

Ъпгрейди: облагодетелства кавалерията.

Магия: Bronze — превръща кожата на воиниците в бронз, което усилва тяхната защита за определен период от време.

Митологични единици: Hydra — колкото повече убива, толкова повече глави ѝ порастват — съответно атаката ѝ се увеличава; Scylla — морско чудовище със специална атака, подобна на хидрата.

ХЕФЕСТ

Ъпгрейди: насочени са главно към бронята и оръжията — увеличава тяхната ефективност и намалява цената, за която се изследват.

Магия: Plenty — създава неразрушим склад, който генерира по 10 храна, злато и дърво на всеки 5 секунди, но може да бъде завладяван от врага.

Митологична единица: Colossus — силен и издръжлив гигант, който се лекува като яде мини и дървета.

ХЕРА

Ъпгрейди: насочени са главно към сградите и митологичните единици. В първия случай увеличава тяхната издръжливост, във втория — атаката им.

Магия: Lightening Storm — мощна светкавична буря, която помита всичко в своя немалък обхват.

Митологични единици: Medusa — стрелец със специална вкаменяваща атака; Carcinos (гигантски рак) — морски юнит, добър срещу arrow- и siege-кораби.

АРТЕМИДА

Ъпгрейди: увеличава атаката на стрелците и прави трирeмите по-издръжливи на crush-атаки.

Магия: Earthquake — в определен обхват унищожава вражеските сгради и зашеметява единиците им.

Митологична единица: Chimera — скъпо огнедишащо същество.

ЕГИПТЯНИ

Главни богове

РА

Бонуси: функцията empower на фараона е по-ефективна; колесниците и камилите имат повече жизнени точки и са по-бързи; паметниците са по-здрави и по-евтини; свещениците могат да използват умението empower.

Магия: Rain — всички работници на картата събират по-бързо храната от фермите.

Ъпгрейд: Skin of Rhino — увеличава атаката на селяните и тяхната броня срещу pierce- и hack-атака.

Второстепенни богове: Баст или Пта (класическа епоха); Хатор или Секмет (героична); Хор или Озирис (митологична).

СЕТ

Бонуси: свещениците могат да привличат на своя страна диви животни; фараоните призовават животни в замяна на определен брой благосклонност, а техният вид се определя от ерата, в която се намирате; започвате играта с хиена, която изпълнява ролята на скаут, а при преминаването от една ера в друга вашият храм ще осигурява допълнителни животни; колесниците и египетските стрелци (slinger) се произвеждат за по-кратко време; единиците от Mignol Stronghold са по-евтини.

Магия: Vision — разкрива определена част от картата.

Ъпгрейд: Feral — привлечените от свещениците животни имат повече кръв, по-добра броня срещу hack и pierce атаки и нанасят 50 процента по-големи поражения.

Второстепенни богове: Анубис или Пта (класическа епоха); Нефтис или Секмет (героична); Хор или Тут (митологична).

ИЗИДА

Бонуси: паметниците не позволяват на чуждите богове да правят своите магии наоколо; всеки Town Center прибавя по още три точки към популацията ви; всички технологии струват с 10 процента по-малко храна, злато и дърво; обелиските са по-евтини и се строят по-бързо.

Магия: Prosperity — работниците събират златото по-бързо в рамките на 50 секунди.

Ъпгрейд: Flood of the Nile — получавате малък, но постоянен допълнителен приход от храна.

Второстепенни богове: Анубис или Баст (класическа епоха); Хатор

египетски богове

главни богове


Ra


Set


Isis

второстепенни богове


Ptah


Bast


Anubis


Hathor


Sekhmet


Nephthys


Horus


Osiris


Thoth

или Нефтис (героична); Озирис или Тут (митологична).

Второстепенни богове

ПТА

Ъпгрейди: облагодетелстват бойните единици, фермите стават по-евтини и работниците ги строят за по-кратко време.

Магия: Shifting Sands — телепортира единици (било то ваши или вражески), на което и да е място от картата, стига да имате видимост.

Митологична единица: Wadjet — летяща кобра, която плюе отрова на големи разстояния.

БАСТ

Ъпгрейди: насочени са главно към работниците — те събират храната от фермите по-бързо, отсичат дърветата с един удар и носят по-голямо количество от тях.

Магия: Eclipse — митологичните единици стават по-бързи и по-силни за период от една минута (през това време останалите богове не могат да правят магии).

Митологична единица: Sphinx — добър е срещу сгради, а неговата специална атака е да се превръща в пясъчно торнадо, което наранява единиците около него.

АНУБИС

Ъпгрейди: облагодетелстват пехотата и митологичните единици; паметниците по-бързо генерират благосклонност.

Магия: Plague of Serpents — привиква на помощ змии.

Митологична единица: Anubite — бърз, но слаб юнит, който е ефективен срещу стрелци със своята специална атака — гигантски скок, преодоляващ всякакви препятствия и нанасящ допълнителни поражения на целта.

ХАТОР

Ъпгрейди: сградите са по-издръжливи и по-евтини; животът на наемниците се удължава с 30 секунди.

Магия: Locust Swarm — унищожава противниковите ферми и едновременно с това ви дава храна (може да се използва и върху рибарските кораби).

Митологични единици: Petsuchos — бавен, но изключително точен стрелец (крокодил), който е добър срещу сгради и меле единици; Roc — птица, която не може да атакува, но умее да пренася до 15 единици до всяко кътче на картата.

СЕКМЕТ

Ъпгрейди: облагодетелстват стрелците и обсадните единици.

Магия: Citadel — превръща основната ви база в голяма цитадела, която ви дава още пет единици популация и има повече жизнени точки и по-голям обхват и атака.

Митологична единица: Scarab — меле юнит, добър само срещу сгради. Когато умре, той наранява единиците около себе си със своята отровна кръв.

НЕФТИС

Ъпгрейди: облагодетелстват свещениците (лекуват два пъти по-бързо и увеличават атака им срещу митологични единици) и фараона, който се сдобива с повече жизнени точки, по-добра атака и възкръсва за по-кратък период от време.

Магия: Ancestors — привиква малка армия от мъртъвци, които ви служат за определен период от време.

Митологични единици: Scorpion Man — меле юнит с голяма hack атака и броня, неговото специално нападение е отрова, която нанася постоянни поражения на единиците за кратък период от време; Leviathan — морски юнит, който може да превозва единици и да атакува вражески кораби.

ХОР

Ъпгрейди: облагодетелстват пехотата.

Магия: Tornado — генерира торнадо, което нанася огромни щети на противниковите сгради и единици.

Митологична единица: Avenger — бърз меле юнит, който с помощта на своята специална атака напада по няколко единици наведнъж.

ОЗИРИС

Ъпгрейди: дарява ви с два фараона вместо с един; увеличава скоростта и атаката на вашите камили и ефективността на kebenit срещу arrow-кораби.

Магия: Son of Osiris — превръща вашия фараон в полубог, увеличавайки неговите жизнени точки и броня и дарявайки го с умението да хвърля унищожаваща светкавица, която удря до четири единици наведнъж. Ако умре, на негово място ще се появи обикновеният фараон.

Митологична единица: Mummy — слаба мумия с изключително добра специална атака, която убива моментално всеки човешки юнит и го превръща в свой раболепен слуга за една минута.

ТУТ

Ъпгрейди: единиците от Migdol Stronghold се произвеждат почти два пъти по-бързо; слоновете се сдобиват с по-добра атака и жизнени точки, а селяните по-чевръсто събират злато, дърво и храна (от фермите).

Магия: Meteor — предизвиква мощен метеоритен дъжд, който може да нарани и ваши единици.

Митологични единици: Phoenix — летящ юнит. Когато умре, той оставя след себе си яйце, от което ще се излюпи нов феникс, ако не бъде унищожено; Turtle — силен морски юнит, който умее да подмята вражеската флота, нанасяйки й по-големи щети.

СКАНДИНАВЦИ

Главни богове

ОДИН

Бонуси: дарява ви с два гарвана, които изпълняват ролята на скаути и се регенерират след своята смърт; селяните ловуват по-бързо; войниците също се регенерират; юнитите от Hill Fort-а имат повече кръв.

Магия: Great Hunt — увеличава популацията на дадено стадо животни.

Ъпгрейд: Lone Wanderer — прави ulfsark-ите по-бързи.

Второстепенни богове: Freyja или Heimdall (класическа епоха); Njord или Skadi (героична); Baldr или Tyr (митологична).

ТОР

Бонуси: започвате играта с две джуджета, вместо с два работника; сградата Armory е заместена от Dwarven Foundry, а нейните технологии консумират по-малко злато при изследването; джуджетата са по-евтини, събират храна със скоростта на работниците, а дърво — малко по-бавно от тях.

Магия: Dwarven Mine — създава златна мина на което и да е място по картата. Колкото по-късна е ерата, когато направите тази магия, толкова по-богата на ресурси ще бъде съответната мина.

Ъпгрейд: Pig Sticker — селяните увеличават атаката си срещу животни и ловуват по-бързо.

Второстепенни богове: Forseti или Freyja (класическа епоха); Bragi или Skadi (героична); митологична (Baldr или Tyr).

ЛОКИ

Бонуси: по време на битка Hersir-ите (скандинавските герои) привикват митологични същества; едини-

циите от Longhouse се произвеждат за по-кратко време; волската каруца се движи по-бързо и е по-евтина, но има по-малко кръв; митологичните единици изискват по-малко благосклонност; Hersir-ите са по-пъргави.

Магия: Spy — виждате това, което дадена вражеска единица вижда.

Ъпгрейд: Eyes in the Forest — пехотата получава по-добро зрение.

Второстепенни богове: Forseti или Heimdall (класическа епоха); Bragi или Njord (героична); Hel или Tyr (митологична).

Второстепенни богове:

ФРЕЯ

Ъпгрейди: облагодетелства кавалерията.

Магия: Forest Fire — предизвиквате унищожителен горски пожар, който се разпростира и наранява близките до него единици и сгради.

Митологична единица: Valkyrie — жени-воини, които възстановяват напълно кръвта на единиците около тях.

ХАЙМДАЛ

Ъпгрейди: стените и кулите имат повече кръв; Longboats се сдобиват с по-голяма атака и скорост.

Магия: Undermine — срутва стените и кулите на врага.

Митологична единица: Einherjar — бавен юнит с мощна броня и добра атака срещу сгради. Специалното му умение е да увеличава морала на приятелските единици с помощта на своя рог.

ФОРСЕТИ

Ъпгрейди: Hersir-ите стават по-бързи и се сдобиват с повече кръв, а ulfsark-ите получават по-силна броня срещу hack-атаки.

Магия: Healing Spring — създава извор, който регенерира кръвта на единиците около него.

Митологична единица: Troll — бавен, но силен стрелец, който се регенерира при всяко точно попадение.

СКАДИ

Ъпгрейди: селяните събират храната от фермите по-бързо; Throwing axemen-ите имат по-мощна атака.

Магия: Frost — замразява определена вражеска армия за минута.

Митологична единица: Frost Giant — силен, но бавен юнит със специална атака, който замразява противниковите единици за няколко секунди.

НЬОРД

Ъпгрейди: облагодетелства флотата.

Магия: Walking Woods — съживява определен брой дървета, които да атакуват вражеските единици около тях.

Митологични единици: Kraken — морско същество, което е полезно срещу arrow- и siege-кораби; Mountain Giant — бавен, но силен меле юнит, чиято специална атака нанася допълнителни щети на сградите.

БРАГИ

Ъпгрейди: увеличава кръвта и ефективността на основната ви пехота (ulfsarks) срещу кавалерията.

Магия: Flaming Weapons — обгръща в пламъци оръжията на вашите единици за около минута, увеличавайки тяхната атака.

Митологична единица: Battle Boar — бързо и издръжливо прасе, което изтласква противниковите единици далеч от главната битка.

БАЛДЕР

Ъпгрейди: облагодетелстват главно кавалерията и обсадните единици.

Магия: Ragnarok — превръща всички селяни и джуджета в герои (hersirs).

Митологична единица: Fire Giant — бавен юнит, който мята огнени топки, поразяващи всичко по своя път.

ХЕЛ

Ъпгрейди: митологичните единици се произвеждат почти два пъти по-бързо.

Магия: Nidhogg — привиква мощен дракон, който е ефективен срещу сгради и нанася щети на група единици.

Митологични единици: Frost, Fire и Mountain Giants — единственият бог, който притежава три митологични юнити (вж. Baldr, Njord и Skadi).

ТИР

Ъпгрейди: увеличават кръвта и атаката на основната ви пехота и ефективността на Huskarl-ите срещу сгради.

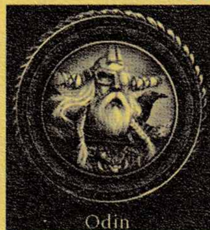
Магия: Fimbulwinter — привиква четири глутници вълци, които започват да атакуват вражеските бази. Те са по-силни от обикновените вълци и са ефективни срещу сгради.

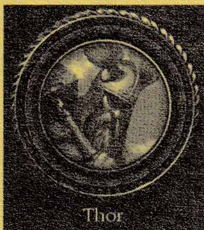
Митологични единици: Fenris Wolf Brood — слаби и евтини вълци, които увеличават атаката си, когато се движат на по-големи групи; Jormund Elver — морско влечуго, добро срещу siege- и arrow-кораби.

Асен Георгиев

скандинавски богове

главни богове







второстепенни богове















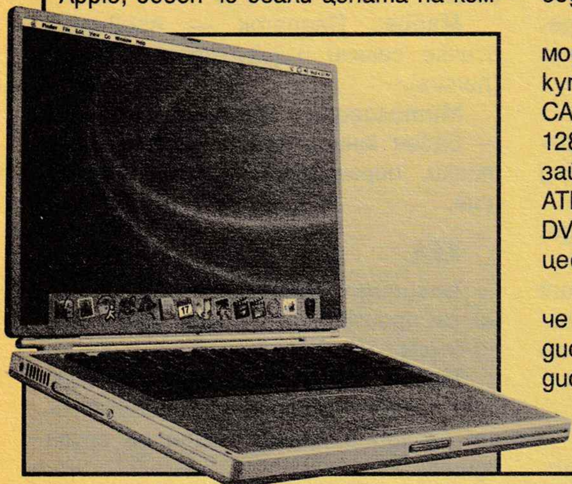




MIXED NEWS

ЯБЪЛКОВ ПАЙ

Apple най-накрая решиха да свалят компютрите си до масовото ниво, а не просто машини от висок клас, обилно засипани с дизайнерски хрумвания. През последния месец Apple, освен че свали цената на компютрите, вдигна и тяхната производителност.



Най-продаваният им портативен модел – Ibook вече може да бъде закупен на цена от 1000 долара в САЩ. Машина с 12-инчов дисплей, 128 мегабайта памет, отличен дизайн и всичко останало. Моделът с ATI Mobility Radeon 7500 с 32RAM и DVD+CD-RW, 800 мегахерцов G3 процесор струва 1300 долара в САЩ.

MP3 плейърът на Apple – iPod вече струва 500 долара с 20GB хард диск, 400 долара с 10GB и 300 с 5GB диск. Освен че е чудесен MP3 плеър, iPod вече е съвместим с PC-та и може да помества на хард диска си други данни като контакти от Outlook и календарни събития. С това iPod става по-евтин, по-малък и по-красив от повечето алтернативни плейъри на iRiver, SonicBlue, Rio и Creative.

В Европа всички цени на продуктите на Apple се продават от оторизирани дистрибутори, а не от клонове на оригиналната фирма и затова са по-скъпи. За България те могат да бъдат закупени от дилърите на Български бизнес системи (www.apple.bg), които са посочени на сайта на фирмата. Цените са с 200-300 долара по-високи, като трябва да прибавите и 20% ДДС.

СТАРА ШКОЛА, ИЗЛОЖБИ, АРТ

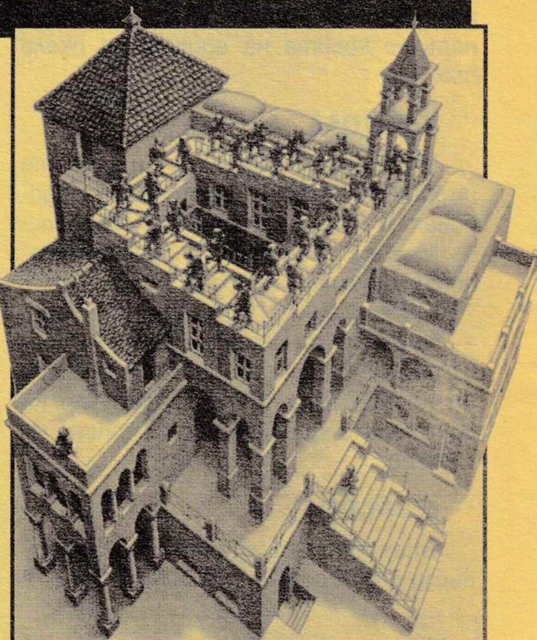
Назад в историята на приборите. Добре е да си припомним изложбата на американското списание ConsumerReports на електроуреди от средата на века. Бинокли, електрически сешоари, ютии и все такива интересни неща на адрес (www.consumerreports.org/main/detailv2.jsp?CONTENT%3C%3Ecnt_id=2283&FOLDER%3C%3Efolder_id=2279).

Към нея може да се прибави и красивата компютърна фото-изложба на Артър Лавайн, който е бил фотограф на една от най-големите банки през 80-те (www.computer-museum.org/exhibits/lavine). Не бъркайте Артър с MTV звездата Аврил Лавайн. (www.avril-lavigne.com).

Също така всички, които си падат по известни цитати от компютърната ера, могат да преговорят (http://www.ideasmerchant.com/go/useful/facts-quotes.htm).

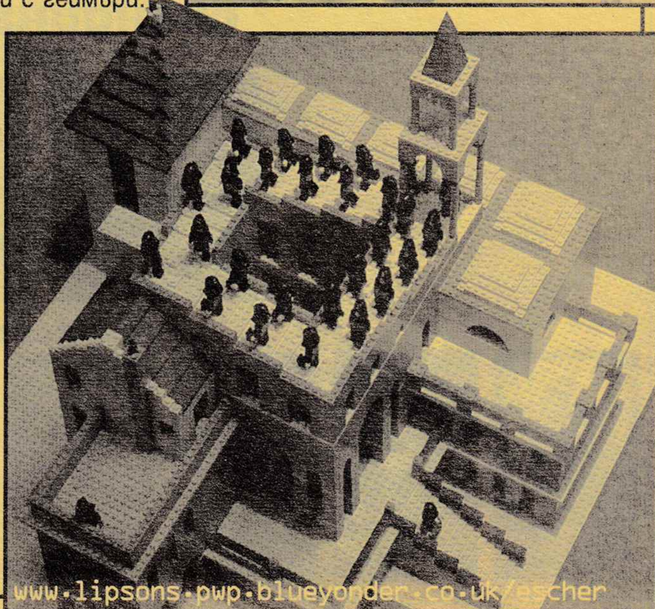
На www.legodeath.com има друга изложба – приятен Flash-сайт, където може да разгледате неприятни неща, които се случват с човечетата от LEGO. А на (www.lipsons.pwp.blueyonder.co.uk/escher/ascending.html) можете да видите фигури на швейцарския художник Ешер, реконструирани чрез лего блокчета.

И за разсейване от цялата ретро история – в Сан Диего трансформират зала с размера на НДК за мултиплейър борби (www.signonsandiego.com/news/business/20021205-9999_1b5gaming.html). Интересно каква ли ще е миризмата вътре, когато мястото се запълни с геймъри.





www.computer-museum.org/exhibits/lavine



www.lipsons.pwp.blueyonder.co.uk/escher

геNETика

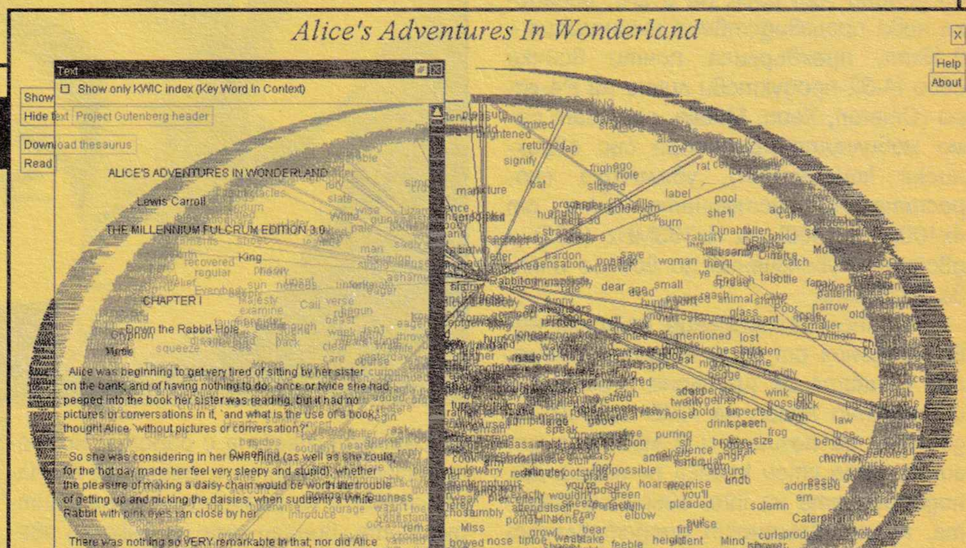
Доста неща се случват в сферата на науката напоследък и всички те се публикуват в интернет. След като учените разшифроваха човешкия геном, идва ред на лабораторните мишки. През миналия месец екип на учени от шест държави разгадаха 95% от 2.5 милиардата генетични единици на мишките (www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/news/archive/2002/12/04/national1500EST0686.DTL&type=science). В момента учените сравняват информацията с човешкия геном и откриват много прилики. Но дори при мишите изследвания възниква въпросът за отворен и затворен код. Американската компания Celera Genomics (www.celera.com) обяви, че е разкрила ДНК-то на мишките преди година, но го споделя само със своите абонати, готови да плащат.

Малко бекграунд: В света годишно се използват 25 милиона мишки за лабораторни изследвания. Въпреки че генетичният им материал е с 14% по-малко от този при хората, 99 процента от ДНК-то на мишките е идентично с човешкото и 90 процента от гените, които отговарят за болестите, са същите с човешките. Дори гените, които карат мишките да имат опашки, присъстват при хората. Според учените всеки вид има 300 уникални гена, които го различават от останалите.

Следващите животни на ход са кучета, крави и шимпанзета. Тук трябва да се спомене, че финалната версия на човешкия геном ще излезе през април.

НЕЩО-ЗА-ЧЕТЕНЕ

От www.textarc.org предлагат нов интерактивен начин за четене. Избирате си книга (имат изключително богат архив), кликате на линк и се отваря нов прозорец с разпилян текст. Думите в средата са найчесто срещаните събития или герои. Оттам може да избирате ключови думи от книгата и герои, които се свързват чрез линии. С криви линии се отбелязва редът на събитията, както се случват. Като пример може да използвате (http://textarc.org/Alice2.html) – визуализация на Алиса в страната на чудесата. Сайтът се базира на данни за текстовете си, всичко публикувано на Project Gutenberg (http://promo.net/pg/). А този проект е най-голямото усилие на човечеството да дигитализира литературата до момента – има всички заглавия, публикувани преди 1928-ма. Защо преди това ли? Защото авторските права върху печатни произведения в САЩ са 75 години, а 2003 минус 75 = 1928.



Алтернативно място за по-неинтерактивни и по-пиратски книги е Textz.com, където може да намерите много фантастика, сортирана като текстови файлове. Един вид Warez, но за книги.

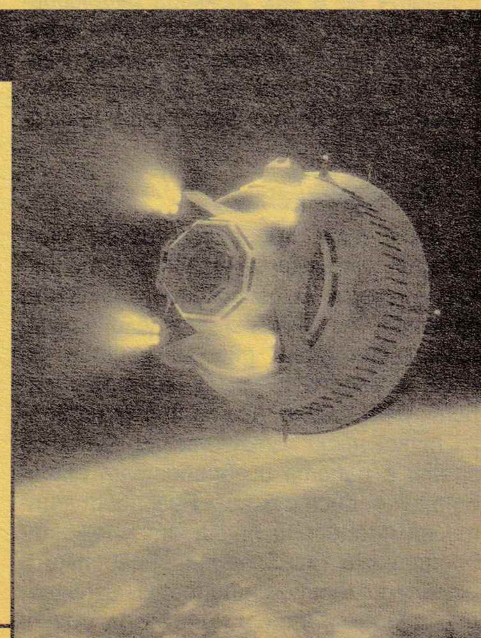
А ако искаме да четете книгите от Project Gutenberg или textz.com, добре е да използвате Microsoft Reader (www.microsoft.com/reader). Програмата е единствената, която поддържа ClearType оптимизация на екрана за Windows98 и 2000 и има много полезен plug-in за Microsoft Word (www.microsoft .com/reader/downloads/rmr.asp), който ви позволява да си направите е-книги от всеки текстов файл.

КОСМОС

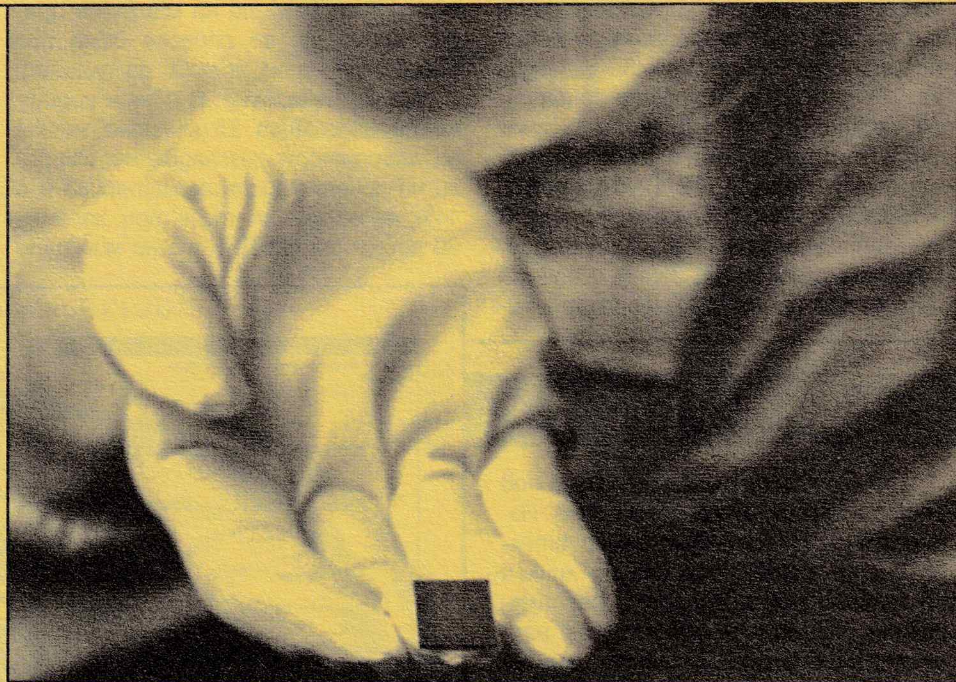
NASA доста ги бива по зарибявките. На този адрес (http://astroboy.gsfc.nasa.gov/earthasart/index.html) са отворили поредната си изложба, която се казва "Земята като изкуство". Вътре има изображения на интересни земни форми, снимани от космоса – исландски фиорди, антарктически глетчери, речни делти и иракски планини. Най-приятната част е, че изложбата предлага картини с висока резолюция, които може да изтеглите и принтирате.

Тези с най-високо качество са 23-мегабайтови TIFF-ове, които биха се харесали на всеки принтер формат А3 или по-голям. Украсявайте дома и офиса.

Същевременно Seti@Home ще направи ревизия на най-чистите сигнали, които програмата е получила от космоса (www.planetary.org/html/UPDATES/seti/SETI@home/Update_120402.html). Това значи, че след милионите изчисления програмата ще настрои всичките осем милиона компютъра по света да анализират най-смислените и след като ги сведе до 100, ще завещае един ден на своя телескоп да анализира тези 100 сигнала. Най-чистият сигнал от космоса е получен през 1977-ма, и за съжаление не е чут повече след това.



Новият Pentium4 – не просто по-голям



Откакто се появиха първите Pentium4 в края на 2000-та година, Intel направиха редица нововъведения – смениха цокъла (от обикновен Socket423 към Socket478 с намалени размери), увеличиха гигахерците двойно (от 1.5GHz на 3GHz), увеличиха кеш паметта от второ ниво двойно (от 256K на 512K), въведоха нова производствена технология – 0.13um, прехвърлиха почти всички свои IA-32 продуктови линии на P4-ядро (Celeron, Xeon, Mobile, остават само мобилните процесори със свръхниска консумация), увеличиха скоростта на системната шина от 4x100MHz (400) на 4x133MHz (533) – двойното увеличение до 800 се очаква догодина.

Именно благодарение на тези нововъведения от един неудачен процесор Pentium4 се превърна в звезда и съответно Athlon на AMD загуби водещата си позиция и в момента догонва като стои крачка по-назад. Да, подобренията на Intel свършиха работа, но те всъщност представляват просто количествено увеличение на показателите, а не качествено изменение. Ако приложим често използваното сравнение на компютрите с компотите, бихме могли да кажем, че тези подобрения са като да отглеждаш по-големи череши, но със същия вкус. Качественото изменение обаче ще бъде, чак когато черешите станат по-вкусни, макар и със старите размери.

Е, пускането в продажба на 3GHz Pentium4 не е чак толкова революционна новост като по-вкусните череши или като разликата между Pentium3 и 4, но все пак въвежда една технология, която заслужава внимание.

HyperThreading

Днешните процесори имат множество изпълнителни звена – по няколко модула за изчисление с плаваща запетая, по няколко за целочислени изчисления, поне два за достъп до RAM паметта и др. Процесорът работи ефективно, ако по време на всеки такт тези изпълнителни звена са заети с работа и обработват съответните инструкции. Разработчиците на процесори прилагат множество трикове (конвейерна обработка – pipelined execution, непоредно изпълнение – Out-of-Order и др.), за да могат да снабдят звената с работа. Но, естествено, колкото и добри да са алгоритмите за разпределяне на инструкциите, винаги има по няколко звена, които не се използват.

Още по времето на разработката на първото Pentium4 ядро (с кодово име "Willamette") инженерите от Intel са вградили технологията, за която говорим сега – HyperThreading. Чрез нея срещу само 5%-но увеличение на площта на процесора се получава възможност за много по-плътно натоварване на ресурсите му. Тъй като P4 е относително бавен процесор (по-бавен от P3 на същата тактова честота), за Intel е било ясно, че за да има успех, трябва да успеят да изстискат колкото се може повече производителност от него, въпреки големите перспективи пред тактовата честота. В началото обаче HyperThreading не е активирана и за първи път технологията се появява през 2001 година в Xeon процесорите, базирани на Pentium4 ядро. Те са предназначени за сървъри и работни станции и в повечето приложения от този клас се проявяват положителните черти на HyperThreading. По това време технологията още не е съвсем узряла за масовия потребител и тестовете със стандартни "desktop" приложения показват влошаване на производителността. Едва сега, явно след доработка и леки поправки, технологията е активирана във всички пазарни сегменти, включително при настолния 3GHz Pentium4.

Ускорение

По-плътното натоварване и ефективно използване на ресурсите се постига като към процесора се подаде втора нишка (thread) за изпълнение и съответно звената, които остават неизползвани от основната нишка/програма, могат да бъдат заети от втората. Естествено, съществува и риск цялостната производителност да намалее (ако и двете нишки имат нужда от един и същ ресурс).

Процесор с включен HyperThreading изглежда за външния свят (BIOS, операционна система и т.н.) като два отделни процесора (все едно имате двупроцесорно дъно) и теоретично няма нужда от изменение в софтуера, за да се възползва от новата технология. За съжаление повечето програми (тези, които не са предвидени за многопроцесорна работа) не са многонишкови и съответно не оползотворяват предоставената възможност. Все пак дори и с такива програми, ако се изпълняват по няколко наведнъж в multitasking режим, което се случва почти винаги, могат да демонстрират ползата от HyperThreading. А най-малкото все по-тежкият, анимиран, озвучен и евентуално 3D-текстуриран потребителски интерфейс на операционната система изземва част от ресурсите докато работите с останалите приложения.

Производителността с активирана НТ в повечето случаи е между 0% и 15% по-добра, отколкото с изключена, понякога постига 25% подобрение, но в някои редки ситуации се получава забавяне, не по-голямо от 5%. Определено ползите са много по-осезаеми от евентуалната вреда затова по-добре оставете НТ включена (пожелавам ви 3 GHz P4 за Коледа...). Все пак, ако решите, можете да я изключите в BIOS-а.

Дребни спънки

За да използвате НТ, трябва да сте с операционна система, която поддържа многопроцесорна работа (Win9x/Me не става). Освен това повечето операционни системи и някои софтуерни приложения се продават с лиценз за употреба с някакъв максимален брой процесори. Например Windows 2000 Professional става за едно- и двупроцесорна работа, а за четирипроцесорна ви трябва Server версията. Въпросът е, че с НТ софтуерът вижда два пъти повече процесори, отколкото са реално инсталираните, и съответно лицензната бройка може да бъде надвишена изкуствено. Проблемът се решава като се използва по-нова версия, която прави разлика между логически и физически процесор (един физически 3GHz P4 с включена НТ представлява два логически).

Друг проблем се получава, ако имате два физически процесора, съответно 4 логически – тогава задачите трябва да се раздават първо на по един от логическите процесори във всеки физически и чак след това на вторите логически. Както се досещате, вторият реален процесор (неговият първи, основен логически) е доста по-бърз от втория логически в първия реален (който си дели ресурсите с първия логически в същия реален), така че производителността би пострадала, ако операционната система работи като в обикновен четирипроцесорен компютър (ако раздаде задачи първо на двата логически процесора, на единия физически и чак после на двата логически в другия).

Тези два проблема обаче едва ли ще ви засегнат – едва ли ще ви се наложи да си броите лицензите на операционната система, а пък и едва ли ще се оборудвате с двупроцесорен P4 компютър (Xeon процесори, Socket603/604 дъно и т.н.), така че и объркването с раздаването на задачите няма да се случи.

3.06 GHz

Освен с HyperThreading новият P4 може да се похвали и с всичко останало, характерно за предишните P4 – 512K кеш от второ ниво, 133MHz/533 системна шина, 0.13um технология.

Не всички дъна го поддържат първо заради НТ технологията, но и заради новата спецификация на Intel към захранването. По принцип дъната с чипсет i845GE/PE, SiS648 не би трябвало да имат проблеми. Според производителите някои дъна с по-старите i845D/E/G и SiS645DX също поддържат новия процесор.

Най-новият чипсет на Intel – E7502 естествено напълно поддържа НТ, освен това е с двуканален DDR266 контролер и AGP8x. Подобни двуканални решения се очакват и от SiS (SiS655) и от VIA (P4X600).

Intel пуснаха на пазара и нови Celeron процесори на 2GHz, 2.1GHz и 2.2GHz, произведени по 0.13um технология със 128K кеш и 100MHz/400 системна шина. Xeon серията, от своя страна, се издигна до 2.8GHz с 512K кеш от второ ниво и 133MHz/533 шина, а XeonMP – до 2GHz със 100MHz/400 шина, 512K кеш от второ (и както се казва в рекламите: "Но това не е всичко") и 2MB кеш от трето ниво!

В бъдеще

Преди преминаването към 0.09um (90nm) технология можем да очакваме няколко последни поправки в сегашните 0.13um Pentium4 процесори – модел на 3.2GHz, но по-важното: модели между 2.4GHz и 3.2GHz, които работят с 4x200MHz = 800 системна шина! С последните си изявления Intel надхвърли предишните си прогнози за 4x166MHz = 667 шина и освен това отново постави на дневен ред DDR400 паметта (която ще се използва с 200MHz/800 чипсетите).

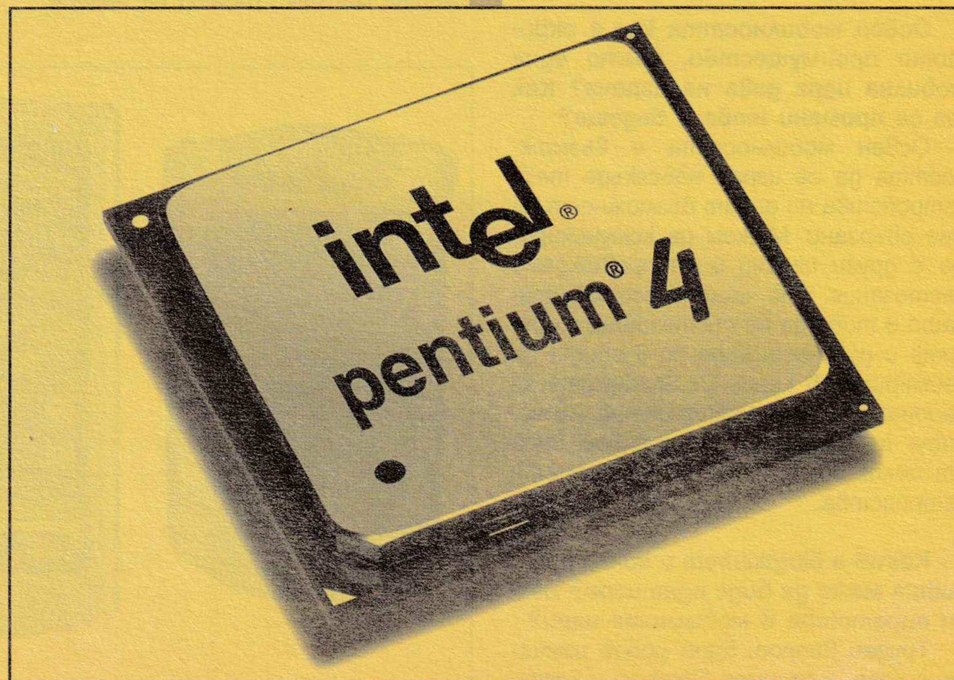
В по-далечен план можем да очакваме развитие на HyperThreading технологията в посока към още по-голям паралелизъм – 4 логически процесора в един физически и т.н.

AMD

В началото на следващата година се очакват не само само AthlonXP процесори с 512K кеш от второ ниво – два пъти повече от сегашните. Според слуховете ще има и такива с 2x200MHz/400 шина докато сегашните масово са с 2x133MHz/266 и рядко 2x166MHz/333. Тези два показателя биха добавили "200+" към номера на процесора (например сегашният AthlonXP 2400+, работещ на 2GHz, би получил заедно с повечето кеш и по-бързата шина – по-голям номер: 2600+). Но дори така и дори да приемем, че AMD достигнат 2.5GHz с процесора си от седмо поколение (AthlonXP), това няма да помогне да възстановят краткото си водачество. Затова през 2003-та AthlonXP ще да бъде изместен от Athlon 64 – процесор от осмо поколение, 64 битов, предвиден за многопроцесорна работа от самото начало, който ще е способен да изпълнява и сегашните 32-битови приложения по-бързо от предшествениците си...

За HyperThreading AMD казват, че засега нямат конкретни планове за прилагането ѝ, но обмислят варианти и може би ще я включат в някоя от следващите си разработки (разбирайте поява не по-рано от 2005-та).

Стоян Спахиев



1-800-MOBILE-GAMES

мобилните игри в бъдеще време



Юджийн Евънс
главен разработчик на Infinite Ventures Inc. специално за PC Mania

Защо мобилни игри?

Infinite Ventures е независим разработчик на игри за различни платформи. Ние работим с външни разработчици и дизайнери. Винаги сме търсили нови устройства, за които да създаваме игри и да развиваме нашите проекти. Това ни доведе до мобилните игри. Отначало видяхме PDA устройствата като свободно място, където може да се пласираме. Това доведе до PocketPC и Palm устройства. Започнахме да работим върху мултиплейър игри на безжични устройства, които включват PDA и мобилни телефони. Така се стигна до разработката на Lands of Shadowgate – нашата мултиплейър стратегия, която съвсем скоро ще влезе във фаза на бета тестване.

Ограниченият хардуер на една мобилна игра намалява ли удоволствието от играта?

Не. Погледнете GameBoy – това е ограничен хардуер, който не спира създаването на велики игри. PC-тата също ограничават нашето въображение, но успяваме да ги заобиколим, когато играем. Нашата компания работи в тези мащаби, но все пак се старае да направи добра игра.

Освен мобилността кое е скритото преимущество, което една мобилна игра дава на играча? Как ще се промени това в бъдеще?

Освен мобилността и възможността да се играе навсякъде тези устройства ни дават възможност да сме свързани. Можем да комуникираме с други играчи и да провеждаме състезания. Има нещо много завладяващо в това да се състезаваш с другите и да знаеш къде си в света на геймърите. В Lands Of Shadowgate аз наистина имам предвид света – в играта се надяваме да срещнем хора от целия свят, играещи на различни устройства.

Какъв е бюджетът и колко печеливша може да бъде една игра? Има ли пиратство в мобилните игри?

Труден въпрос. Една добре измислена игра, с разумен бюджет и която излиза в период, когато няма конкуренция с другите игри, може да донесе сериозна печалба. Например, когато нашата игра Shadowgate бе пусната на пазара – тя покри целия приключенски жанр за PocketPC. Тогава нямаше други сериозни заглавия и като резултат играта се продава вече повече от 18 месеца.

Колкото до бюджета – той може да е число от 20 000 до 100 000 долара. Този вид игри още не са стигнали до момента, когато ще конкурират бюджетите на PC игрите. За момента не е разумно да се правят игри с по-големи бюджети (повече от 100 000 долара), защото пазарът не стигнал до това ниво. Такива бюджети се развиват само при заглавия за GBA.

Пиратството е голям проблем за PDA игрите. Те са малки и много лесни за размяна.

Подкрепяте ли "възкресяването" на стари заглавия за нови мобилни платформи? Този цикъл ще продължи ли през годините?

Да, това е чудесен начин да се вкарат сериозни игри на нови устройства, които иначе не бихме си позволили да разработваме, като се сметне малкият размер на пазара.

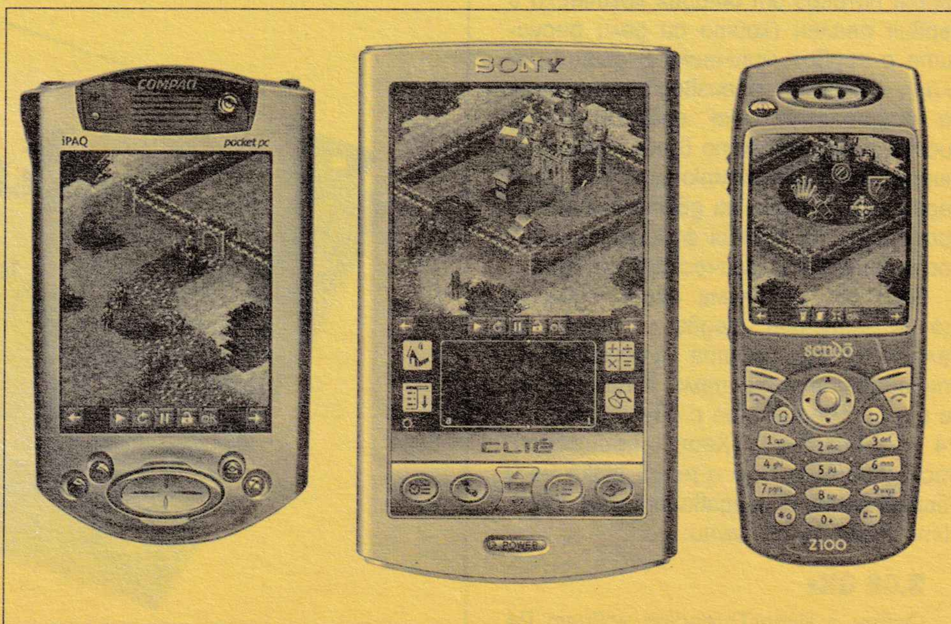
Какъв е бюджетът на една "възкресена" игра? Каква част от него са лицензните такси?

За това няма единен отговор. Зависи колко добра е оригиналната игра и до колко от нейните модули (арт, герои, саундтрак, мърчъндайз...) имаме достъп.

Като се има предвид разпространеността на GSM, виждате ли мобилните телефони като най-вероятната платформа за бъдещите безжични игри?

Да бъда откровен, аз не обръщам внимание на различните платформи. Като разработчик се опитвам да остана прагматичен. Ако има голям брой потребители, които искат да играят игри на дадено устройство, ние ще се опитаме да им предложим добри игри за това устройство. Оцелява най-здравият. Платформата с най-много геймъри ще привлече най-много разработчици. Мобилните оператори и хардуерните специалисти ще направят тази платформа да е по-лесна за разработчиците. Така те ще предложат игрите до пазара с най-голям брой играчи, които купуват техния хардуер и/или услуги.

Мобилните телефони имат голямо предимство пред PDA и GBA – те са свързани устройства. Но имат и





много недостатъци – ограничена памет, лош контрол от клавиатурата, ограничен маркетинг (последното е така в САЩ).

Как ще промени жанра обявяването на Nokia N-gage?

N-gage, доколкото знам, ще премахне слабостите, които току-що споменах. Устройството е предвидено за игрална платформа. Има възможност за увеличаване на паметта чрез външни карти и работи с клавиатура, чийто дизайн е правен за игри. N-gage е насочена към игралния пазар, а това е много важно. Аз влагам големи надежди, че Nokia ще направи чудеса с това устройство.

Как ще се променят мобилните игри от безжичната свързаност? Виждате ли скоро мобилна ролева игра за масов-мултиплейър (MMMORPG)?

Трябва да мине известно време преди да се разработи истинска мобилна ролева игра, както хората си я представят в момента. Дори и да изглеждат по подобен начин, игрите няма да са същите като тези на PC. Първо ще трябва да измине известно време преди да достигнем същото ниво на графика. През следващата година вероятно ще играем триизмерни игри на мобилните устройства, но масовите мултиплейър игри са предизвикателство. Не може лесно да се контролира колко хора се изобразяват на екрана без това да не създава проблеми на хардуера на преносимото устройство.

Разбира се, има ограничения за достъп. Тези ограничения не са технически (скорост), а чисто човешки – доколко някой ще бъде склонен да плати за времето, което прекарва онлайн. Това важи най-вече за САЩ, по-малко за Европа. Не мисля че мобилните оператори бързат да доставя игри, които постоянно генерират трафик. Това е същата причина, поради която те постоянно говорят за видео на мобилните телефони. Могат да го правят, но го задържат поради икономически причини.

На последно място – феновете на този вид игри играят с часове. Не виждам как ще го правят от мобилните си телефони. Защо? Ако имаш толкова време, можеш спокойно да го правиш от настолния или преносимия си компютър – по-лесно е, връзката е по-бърза и е много по-евтино.

Затова ние правим стратегия на ходове – двуизмерна игра, която не произвежда много трафик. Така играчът може да се включи за 10-15 минути и после да знае, че може да продължи по всяко време.

Каква е ролята на GSM операторите в бъдещите мобилни игри?

Да продуцират интересни заглавия. Това ще важи повече от всякога, ако се имат предвид мобилните телефони като платформи за игри. Мобилните оператори нямат представа от игри и забавление. Те са дистрибутори, но в бъдеще се предполага, че ще трябва да бъдат в тясна връзка със създателите на игри. Те трябва да усещат какво е добро като наред с това привличат разработчиците да правят игри за тях.

интервюто взе Еленко Еленков





Игри на изток от Рая

За никого не е новост участието на множество "таланти" от бившия Източен блок в големите компании-разработчици на хитови заглавия, 3D-ускорители и т.н. И без да звучи пресилено, това е една от малкото теми, където песимизмът при прогнозите за бъдещо развитие е напълно неуместен.

Централна и Източна Европа – новият девелопърски рай?

След една скорошна конференция на независимите разработчици на игри един от геймсайтовете цитира "Петте най-лесни стъпки" да се превърнеш и да оцелееш като независим създател на игри:

1. Намери си надеждни партньори в разработката
2. Поддържай малък екип
3. Продължавай да търсиш нови решения
4. Публикуване/маркетинг/Продажби
5. Публикувай компилации от най-добрите си заглавия

Последните две години бяха белязани с успеха на заглавия от типа на Sudden Strike, Cossaks, Il2 Sturmovik, Serious Sam, Hidden & Dangerous, Mafia, Operation: Flashpoint... България не остана по-назад, след като в специализираните геймиздания се чуха много добри думи за първата българска походова стратегия – Tzar, а наследникът му в листата на девелопърите – Хемимонт – Celtic Kings, заемаше голямо място в preview-секциите сума време. В резултат на това на преден план излязоха имената на фирми от Хърватска, Чехия, Русия, Украйна, Полша – Croteam, Buka, Illusion Softworks, Bohemian Interactive Studios, GSC, C1-Maddox...

Интересното в случая е, че никой на Запад не смята новите попълнения в света на създателите на игри за заплаха за установените позиции на фирми като Blizzard, Sierra и т.н. Напротив – появяването им се счита за единствения светъл лъч в иначе мрачните хоризонти на световния геймпазар напоследък. Там просто липсват оригинални нови заглавия, игри с нови концепции и интересни сценарии. "Нямаме подкрепата да опитваме нови неща," твърди Джон Хеър, създател на Cannon Fodder. "Издателите на игри се плашат – те искат още и още от същото".

Последното е, може би, едно от малкото неща, които не притесняват разработчиците от Централна и Източна Европа. Всъщност оригиналният сценарий и иновациите в геймплея и графиката са единственият път към успеха на тези компании. Малки студия с по двадесетина човека персонал проправиха пътя на почти революционни заглавия. Което, съчетано с помощта на големи западни издатели с добър търговски усет, доведе до стотици хиляди продадени екземпляри и награди в класациите. Така и условие 4 за независимата работа на новите гейм разработчици е изпълнено.

Първи стъпки или уверен напредък?

Логично е да си задаваме въпроса дали това е моментно увлечение по "екзотичните" за тях бивши соцдържави или е резултат от дълги години работа и наистина качествени продукти. Всичките изброени по-горе гейм разработчици имат зад гърба си години работа върху локални проекти (Хемимонт, Croteam, GSC). Основният им коз изглежда е липсата на тежка обвързаност с вече улегнало и познато име, натоварено с куп хитови заглавия; А желанието да представят нещо наистина оригинално, с което да компенсират липсата на установено име, е допълнителен фактор.

Проектите по правило се започват с много по-ограничени бюджети, отколкото западните им аналози. Голяма част от разработчиците отдавна се отказаха от използването на чужди енджини за заглавията си и започнаха разработката на такива, които да удовлетворяват напълно нестандартните изисквания на проектите им, особено в графично отношение. Nivel усъвършенстваха разработката си за Evil Islands, за да я пригодят за новото си заглавие Etherlords; Croteam създадоха Serious Engine за хитовата си работа Serious Sam (който, между другото, в момента ще бъде портнат и за Microsoft X-Box); може би най-фрапиращи примери са двата най-нашумели проекта на украинците от GSC – Cossaks и очакваният S.T.A.L.K.E.R. Тези две заглавия заслужават специално внимание. Cossaks завладя всички със страхотната си историческа достоверност и огромното количество единици, които поддържаше едновременно. Това превърна играта в една от най-занимателните стратегии в реално време, с очаквана втора част много скоро.

S.T.A.L.K.E.R. ще има, поне по думите на създателите му, не само потресаващо оригинален сценарий и геймплей, но и енджин, който ще се равнява по качества на този от Unreal 2003. Графиката на играта отговаря на история, развиваща се в среда, наситена с детайлни пространства, а голямото количество различни юнити, предвидени в сценария, допълват картината. И не на последно място идват възможностите на локалните потребители, или по-скоро фактът, че те не могат да си позволят машини на нивото на западните им "колеги" по чисто финансови причини.

Преждевременен извод

Смятам, че два цитата могат да обобщят всичко дотук: "Ние гледаме на всичко като изкуство" обяснява Марек Спанел от Bohemian Interactive Studio, автори на Operation: Flashpoint. "Имаме много нови идеи, а и горим от нетърпение да покажем на девелопърите от Щатите и Англия, че можем да се справим и по-добре от тях."

"И имаме няколко качества в излишък," допълва полякът Адам Марчинск. "Ентусиазъм, липса на цинизъм и желание за съвместна работа."

Александър Каракашев



Ensemble Studios

Ensemble Studios е от онези малки фирми, които дължат всичките си успехи на едно заглавие/поредица. В случая става въпрос за Age of Empires. Сякаш, за да ме оправдаят, през миналия месец Ensemble пуснаха своята Age of Mythology. За широката общественост Ensemble са по-известни като геймдивелъпърите на Microsoft.

През 1995-та година Тони Гудман и Брус Шели - един от дизайнерите на Civilization, решават да основат собствено развойно студио. Наричат го Ensemble Studios. Първоначалните им намерения предвиждат създаването на игра, качествена и различна от появявалите се дотогава заглавия. През 1995 година стратегическият жанр е на върха на своята популярност и решението им да се захванат със създаването на реално-времева стратегия изглежда съвсем оправдано. В този смисъл опитът на Брус Шели при дизайна и разработката на Civilization изглежда особено ценен. Резултатът на съвместните им усилия е Age of Empires, видяла бял свят през 1995 година – по това време все още в стадий "прототип".

Ensemble Studios са разработчици на софтуер. А всеки разработчик се нуждае от издател. Това е ясно на всички от компанията, ето защо в началото на 1996 година става факт стратегическото сътрудничество между Microsoft и Ensemble. Сделката е изгодна и за двете страни, а както се оказва по-късно – повече от успешна. От една страна, Ensemble са млада и развиваща се фирма, която има нужда от силен гръб. От друга, Microsoft не желае да наблюдава пасивно случващото се на пазара за игри, който в средата на 90-те години вече е стабилна част от индустрията за забавление. Единствените опити на Редмънд в тази област дотогава са заглавия като Flight Simulator или игричките в Windows – любимите на цял народ (и най-вече секретарки и безработни) Solitaire, Minesweeper и Hearts. Съюзът с Ensemble изглежда повече от разумен – утвърдените имена на Шели и Гудман са сякаш гаранция за успех.

Следват две дълги и пълни с труд години, когато през 1997 година Age of Empires най-накрая влиза в продажби (по Коледа, добре са си направили сметката). Успехът е неочакван и огромен. За няколко седмици играта се превръща в най-добре продаващ се продукт във Франция, Германия, САЩ и Великобритания. През пролетта на 1998 година Age of Empires преминава магическата граница от 1 милион продадени копия, което я нарежда сред най-успешните игри в гейм историята. До края на 1998 година продажбите достигат до 1,8 милиона бройки. Естествено, говорим само за легалните копия.

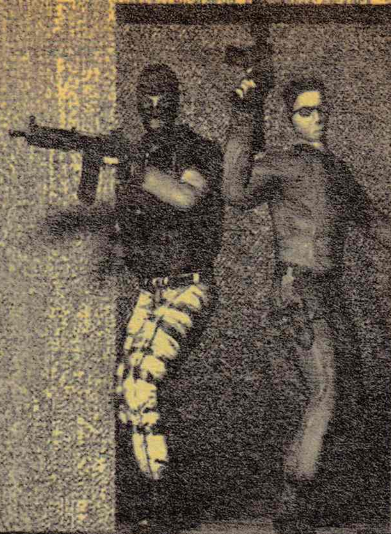
Microsoft и Ensemble следват добре разработена стратегия за поддържане интереса на феновете, като публикуват експанжън. Както подобава за уважаваща себе си фирма, въпросният експанжън не съдържа просто нови мисии, но и подобрения в геймплея. В края на 1998 година се появява The Rise of Rome, продаден в тираж от близо половин милион копия, което го прави един от най-добре продаваните експанжъни за всички времена.

Оттук до днес историята на Ensemble е белязана от спокойствие – спокойствието на гарантирания успех.. В края на 1999 година се появява Age of Empires II: Age of Kings, година по-късно – експанжъна The Conquerors. След успеха и на тези заглавия летвата на очакванията пред фирмата е вдигната доста по-високо. Ето защо през последните две години около тях не се шумеше – течеше подготовката по дебютиралия през миналия месец наследник Age of Mythology.

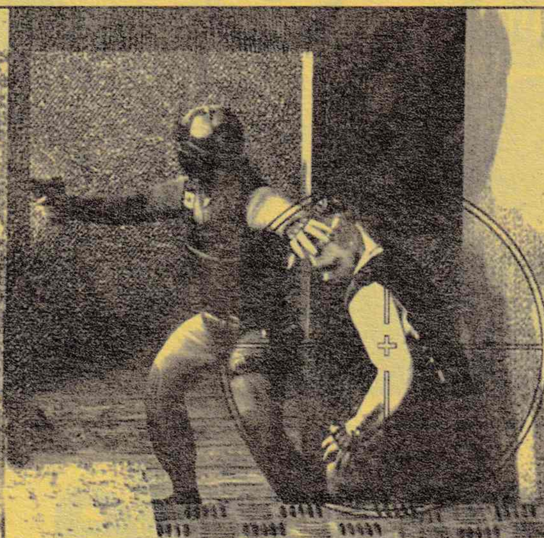
По последните оценки софтуерният гигант разполага с 40 милиарда долара, които се чуди накъде да насочи, удавяйки с инвестиции конкуренцията от поредния бранш. С Microsoft зад гърба си Ensemble са имали достатъчно време, за да си свършат добре работата.

И ако не вярвате, нека бъде подчертан фактът, че Ensemble е единственото начинание, в което участието на Microsoft не е предизвикало негативни реакции.

Александър Бойчев



Counter-Strike завинаги!



Или...?

Counter-Stike (http://www.counter-strike.net) е играта-феномен в киберсвета на геймърите. Популярността ѝ е единствено сравнима с тази на продуктите на Blizzard. В същия момент тя е недолюбвана от много хора. Наскоро един колега (небезизвестният Perro) попита: "Е, какво толкова ѝ харесвате?". Замислих се ѝ му отговорих: "По-добре да напишем статия по въпроса. Няма да ми стигне времето да говорим сега". Така се роди идеята за този текст, в който, без да претендирам, че съм голям майстор (а даже по-скоро вече съм ламос) на играта, ще помъдрувам по въпроса. Ще проследя и последните новини около бъдещето ѝ, въобще ще хвърлим няколко flasbang гранати в тунела на CS света, пък да видим какво ще ни просветне.

Когато бяхме млади...

Много от нас помнят още първите мултиплейър изживявания в IPX мрежите и DOOM, където по четирима човека се размазвахме от дивия екшън, придружен с хвърчащи ракети и пържеща палма. Тогава даже се джиткаше и по сериен кабел един срещу един, мрежите си бяха лукс. После дойде и Quake, Quake 2, нароиха се и множество други first person shooter-и. Всички те се характеризираха с една безкрайна пукотевица, динамично действие, възможността да отнесеш няколко ракети от базука и да оцелееш, грабвайки последната аптечка здраве докато ти дупчат задника с далечна стрелба от чифтето. Отборна игра... нямаше, освен кооперативните срещу компютърните противници, но те не бяха голяма радост. Един срещу всички, всички срещу един, а да бъдем точни — всички срещу всички и останалите. ;)

Тогава се появи Delta Force. Играта предлагаше нещо ново в жанра. Реализъм — реални оръжия, реална стрелба (откат, даже влияние на вятъра), реални хора, които можеш да пратиш във виртуалния ад с два-три изстрела на пистолет или с точен такъв в кратуната. Delta Force, а покъсно и втората ѝ версия, се развиваше основно на открити пространства, предлагаше и нова точкова система за фраговете (два за headshot, три за елиминиране с нож), както и различни варианти на игра (отборно, всеки срещу всеки, capture the flag и т.н.). Освен това, можеше да се играе на сървъри в Интернет, макар и да имаше доста лаг. Това ѝ спечели много фенове, геймплеят беше основният коз. Още се носят легендите за един познат, който сложил заглушителя, скрил се в мъглата на противниковата база, свършил патроните, "ножарил" няколко човека и преди да загине геройски донесъл над 25 фрага (а не беше ли и повече) за отбора си... Славни дни.

Тогава се появи новият господар – Counter-Strike

Макар и Delta Force феновете да ръчкаха здраво, те се сблъскваха с един основен, но досаден проблем. Много тромавият графичен енджин на играта можеше да скапе изживяването дори на сносни, да не кажа доста добри машини. По това време се заговори за новата игра, която всъщност била MOD на Half-Life. Хората я пробваха и започна ерата на Counter-Strike, макар и тя да беше бета цяла година. Постоянните промени и бъгове обаче не попречиха на

следното явление: Влизаш в интернет клуб. Петдесет PC-та, на 4-5 върви Mirc или някакъв браузер. Всичко друго е стрелба, изчакване, дебнене, внезапни атаки, заложници, бомби, викове, псувни и много усмивки. Защото...

Играта предлагаше нов и уникален и до днес геймплей

Участниците са разделени на два отбора. Терористи, контратерористи и така нататък. Вярвам, не е нужно да я обяснявам. Но първото нещо, което спечели всички фенове на Delta Force, а и много-много други, беше геймплеят. Тук сам трудно ще оцелееш, трябва да разчиташ на съотборниците си. Хвърляш се в мелето срещу трима-четирима — няма опасност да останеш жив, най-много да те застигне куршум на някой съотборник. Трябваше тактика, а не само луда стрелба и проверовъчни ракети от базуката, от която са 25% от фраговете ти. В същия момент личностните качества са също много важни и се случва един човек да "вземе" даже целия отбор на противника. Това го имаше и в Delta Force, но в Counter-Strike липсваха основните ѝ минуси: енджинът беше много добър за времето си, а в същия момент вървеше на средностатистическите машини. Нямаше го действието тип "тичаш, тичаш през равнината и в един момент умираш", характерно за Free For All Delta Force игрите. Играта е динамична, един рунд минава за средно 3 минути.

Реализмът е навсякъде, но не е предозиран

Той започва от самите оръжия — такива от реалния свят, всяко с различна физика на стрелбата, като откат, шум, точност, скорострелност и нанесен демидж. В началото е трудно да се научиш, тъй като не върви номерът да "дървиш" стрелбата и да се юркаш напред. В същия момент различните оръжия са подходящи за различни тактики, а предлагат и разнообразен стил на игра (например снайперът или щурмувата М4). Самата система за демидж също е в основата на успеха на играта. Тялото е зонирано, като главата е най-уязвима и headshot-ът обикновено е фатален. Все пак авторите са се въздържали от изпадане в крайности — ако те уцелят в ръката, не си изтърваш оръжието, не куцаш при рана в крака.

Всички знаем, че прекалено реалните игри никога не са имали успех, защото стават твърде сложни. В Counter-Strike е намерен точният баланс относно реалността. Голямо удоволствие е, когато успееш на 4% живот да пратиш да почиват двама противници на по над 50% с малко тактика, хитрост и разбира се добра стрелба към главата (късмет + умение).

Трудността също е намерила точния баланс

В началото изглежда почти невъзможно да се научиш да стреляш, умираш често, псуваш и се отказваш. След това пак се връщаш, пробваш и накрая успяваш в някаква степен. Повечето играчи имат средно до доста добро ниво на стрелба. Разбира се, има ги и уникалните стрелци, които "дават" глави постоянно. Но не е като да нямаш шанс срещу тях, точно в това е разковничето. Влиза да играе някой напълно начинаещ, свива се в някой ъгъл, добрите пък през това време отнасят стрелба и стигат до него на мижав живот.

В половината пъти той успява да ги обстреля, почва да става малко по-добър, сеща се, че е ламерско само да дебнеш (така наречените кашони) и така постепенно играта сама го вкарва към себе си. Пробвайте да направите това в Battle.Net. Влезте с няколко игри на WarCraft III зад гърба си. Може и да попаднете в началото на някой като вас (едва ли), след което ще отнесете петнайсетина загуби и трябва да сте много упорити, за да продължите да играете там без първо да разцъкате с приятели в локалната, докато задобреете поне малко. В Counter-Strike този начален преход е много по-плавен, съотборниците много по-лесно ви "защитават", просто такава е системата на игра.

Отборите, приятелите и бирата (за тези, които могат да я пият ;))

Другото уникално качество на играта е състезателният правилник, който постепенно се утвърди в онлайн обществото. Основният 5v5 по 12 рунда като терористи и контратерористи обедини много приятели в отбори и кланове, които ходят да играят организирано.

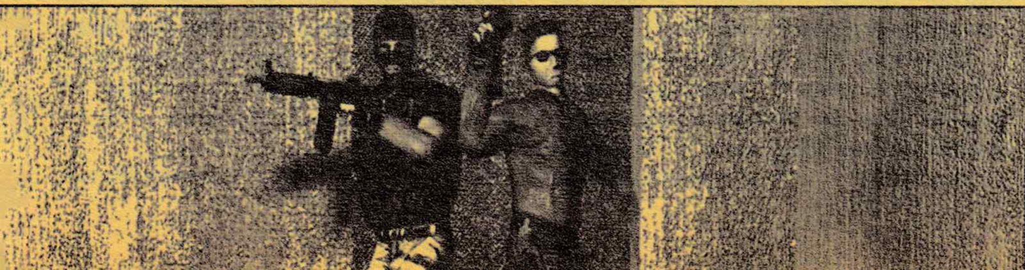
Кое, как, защо и докога относно феномена (досадата) CS

Появиха се много турнири в света с големи наградни фондове и спонсори като Intel и AMD. В България именно клубовете бяха тези, които тласнаха напред играта, организирайки състезания. А какво по-приятно от това да седнете 5 човека след дълга игра и да преразкажете интересните моменти? Това са ловджийските и рибарски истории в нов кибервариант. Така CS създаде своеобразно общество — нещо, което са постигали в такава степен само Blizzard-ските заглавия, никое от които FPS.

Всичко си има своя край. Или?

Е, малко или много играта търпи отлив напоследък. Причините са много, но предимно е старият Half-Life-ски енджин, който скоро ще наближи четирите годинки и вече е доста ръбат. Макар и да се променяха някои карти и детайли в движението и стрелбата, нямаше генерални промени. Почна да писва, а и WarCraft III позаграби част от геймърите. Все пак Valve (http://www.valvesoftware.com) и Gearbox (http://www.gearboxsoftware.com) готвят Counter-Strike: Condition Zero (http://www.cs-conditionzero.com), който ще има вече и сингълплейър. По-важната новина е, че графичният енджин, макар и все още на основата на Half-Life, е претърпял значителни промени. Новите оръжия се очаква да променят доста самата игра, защото във версия 1.6 (която се твърди, че ще ползва енджина на CS:CZ), ще има и балистичен щит, който би трябвало да внесе по-значима промяна на стила на игра. А и от доста време се носят слухове и легенди за CS2, който щял да бъде с абсолютно нов енджин. Аз мисля, че Counter-Strike има още много дни пред себе си...Дано.

Марин Маринов





Все пак, да си го признаем, filesharing-ът има своите предимства и надали ще бъде ликвидиран толкова лесно. Факт е, че станахме свидетели на няколко много сериозни съдебни процеса срещу автори на системи за обмен на файлове, които бяха последвани от ликвидирането на съответните компании, но въпреки това постоянно се появяват нови алтернативи, към които старите потребители се адаптират доволно бързо. Едно е ясно обаче – могат да оцелеят единствено децентрализирани динамични мрежи, които се формират вследствие присъединяването на нови потребители.

Soulseek

www.slsk.org

Soulseek започна да действа като поредния underground проект за обмен на файлове.

Интерфейсът на програмата със скромен размер неколкостотин килобайта удивително напомня на WinMX. Разликите са по-скоро в самата функционалност. Soulseek, подобно на gnutella, е с изцяло децентрализирана сървърна база, което ще рече, че всеки е както сървър така и клиент. Предимствата са очевидни – никой не може просто така да спре съществуването на това общество дори да бъде забранено официалното разпространение на самия софтуер. Като основен недостатък стои изискването за относително добра интернет връзка, тъй като soulseek създава поне 20-на връзки със съседните в системата машини, а всяка download сесия добавя още една. Като се прибави към това и фактът, че реално погледнато целият трафик, генериран от search заявките, се движи през всички точки, се получава нещо от порядъка на 2-3 килобайта минимален трафик през цялото време. Ето защо модемна връзка няма да върши работа, особено ако се опитаме да сваляме повече от едно парче едновременно.

Макар всички filesharing системи да са относително идентични като идеология в момента, soulseek все пак се отличава с няколко много приятни особености, които именно го правят привлекателен за потребителите. Най-интересна е системата за приоритетите при дърпане на файлове – всеки потребител има листа с контакти, подобно на ICQ, които се смята, че са му добри приятели и получават привилегии при download на файлове. Дори да не сте в нечия контакт листа обаче, може да си гарантирате качеството и бързината, с която ще пристигнат заявените файлове, ако прежалите 5$ под формата на месечна такса. Допълнително soulseek предлага и опция за определяне максималния входящ/изходящ трафик, който следва да се генерира от софтуера.

Що се отнася до достъпността – в момента авторите предлагат единствено windows версия като съществуват и две за linux, зависими от доста специфични библиотеки и като цяло трудни за подкарване. За щастие soulseek използва множество различни системи за осъществяване на връзка между потребителите и дори на компютър, скрит зад firewall, е много вероятно да се постигнат добри резултати. А файловете, които се намират най-лесно в soulseek, покриват почти напълно популярните електронни жанрове.

edonkey 2000 и overnet

www.edonkey2000.com
www.overnet.com

Принципно погледнато, тези две filesharing системи действат на идентичен принцип макар да не ползват обща потребителска база. Софтуерът за едната и другата е дело на компанията Meta Machnine.

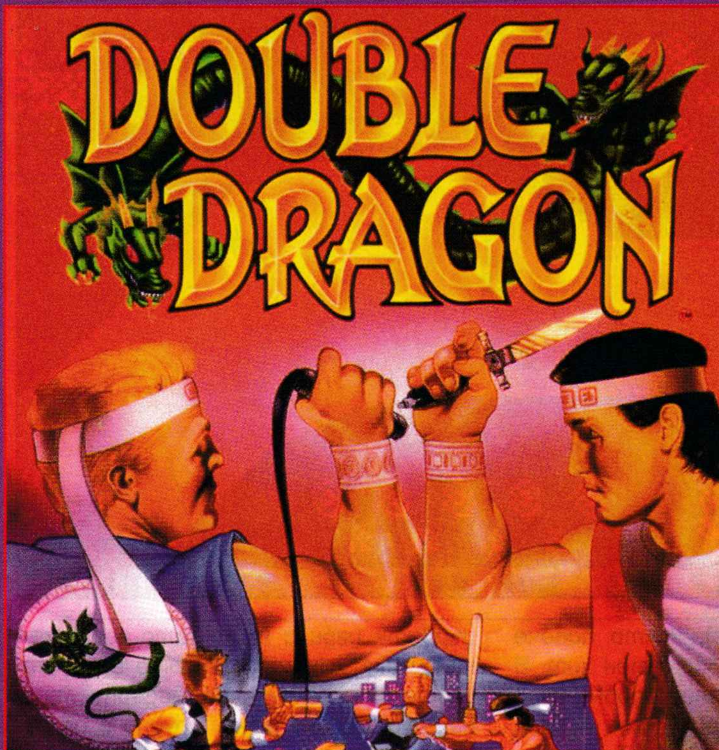
Edonkey2000 е известна повече в средите на хората, обменящи филми, докато Overnet според авторите е предназначена предимно за затворени общества, които споделят базата си от музикални и въобще всякакви файлове.

И двата софтуера имат адекватни версии за Linux, но проблемът тук е по-скоро първоначалното инициализиране. Предварително и най-вероятно ръчно (инструкции има на страниците, посочени по-горе) ще трябва да се снабдите със списък от IP адреси, към които да бъде осъществена връзка. Голям проблем представлява евентуалното наличие на firewall. Макар да не е невъзможно осъществяването на връзка с мрежата е много вероятно да получите "ограничени права", които ви изпращат автоматично на края на опашката за мляко и дори с добра връзка ще се случва да почакате повечко.

Най-интересна е системата за идентификация на файловете – след като изберете кои ваши файлове са достъпни за останалите потребители, всеки от тях получава уникален идентификационен номер, по който може впоследствие да бъде проследен. Ето защо е възможно използването на нещо като "хипервръзки", които сочат към конкретни файлове, циркулиращи между потребителите.

Макар и двете мрежи да са децентрализирани, все пак може да осъществите връзка към публично обявени своеобразни сървъри, които впоследствие ви предоставят списък от по-близки места, към които да се свържете.

Георги Пенков



В България ентъртейнмънтът липсваше в началото на 90-те. На "Славейков" — предимно книги; компютрите бяха Правец 8, а и малцина бяха привилегировани да ги ползват. Тогава нямаше и много видеокасетофони, а филмите бяха дублирани от един и същ човек с дефект в говора. Повечето бяха с лошо качество, на сериозна "екшън" тематика и произведени в далечния изток. Къде е връзката? В Double Dragon, разбира се. Единственото, което обединяваше по това време екшън филмите и редките игри, бяха игралните автомати с Double Dragon, разположени на едно-две още по-редки и невзрачни места.

О, да... Кунг-фу духът на платформените игри, вдъхновени изцяло от кунг-фу филмите — не тези с манастирите и горите, а следващото ниво, където действието се развива в града. Двама, най-често червен и син, срещу всичките лоши. Накрая на всяко ниво — различен "бос". По пътя се яде храна, а оръжията са примитивни — вериги, бухалки, камшици. Тук-там чувал с цимент.

Но нали говорим за PC игри? Да, Double Dragon е класическа монетна игра, но се появи и за PC няколко години по-късно. За мен лично беше удоволствие да го играя на 3.77-мегахерцовия си Правец с 4-цветния, но иначе монохромен монитор.

Double Dragon (1987) е майката на повечето игри от жанра "екшън скролър", които днес за жалост са изядени от триизмерните пуцалки от първо лице. Играта има няколко продължения и дори се развива в игрален филм през 1993-та. Първоначалната версия на японската фирма Taito дава голям тласък на Capcom да произведе най-големите жанрови хитове в следващите години. Разликата между Taito и Capcom е в това, че вторите правят игрите си базирани на комикси, а не на филми. Кои комикси? Cadillacs and Dinousaurs, Punisher, Captain Commando и т.н.

Сюжетът е изтъркан. По улиците на безименен, но голям американски град се вихри бандата "Черните воини". Братята Били и Джими Лий са скромни треньори по бойни изкуства, а Мариан е приятелката на Били. Уили (лошият с картечницата) отвлича Мариан, за да привлече братята Лий в капан. От тях се очаква да смажат всички лоши и да освободят Мариан. Нивата на Double Dragon дават сюжета на този вид игри — първо по улиците, после в запустяла фабрика, след това гора, след това замъка на лошия. Всички елементи, дежурни и в един добър екшън.

Втората част на играта е след като Мариан вече е мъртва (убита от Уили) и двамата братя трябва да отмъстят за нея. Третата част се развива по съвсем различен сюжет, защото е разработена от друга фирма, не от Taito. Там братята трябва да съберат три розетни камъка и да минат през целия свят. В третата част дори могат да се купуват оръжия и допълнителни играчи. И за разлика от игрите, филмът "Double Dragon" е отчайващо тъп екшън с лоши актьори — Скот Уулф и Марк Дакосос в главните роли. Филмът има оценка 3 от 10 от публиката на imdb.com. Но какво ли може да се очаква от филм, базиран на игра, вдъхновена от цял жанр шаблонни филми?

И за да покажем още веднъж връзката между кунг-фу филмите и този вид игри, трябва да споменем, че всички играчи в Double Dragon носят имената на героите от филма на Брус Ли — "Enter the Dragon".

Ако сте в настроение за стари аркадни битки, сериите на Double Dragon, както и другите игри, споменати в тази статия, може да изтеглите като rom-ове от *www.mame.dk*.

Еленко Еленков





Историята на гейминдустрията е вече достатъчно голяма дори за елитни награди "аз бях пръв"

FIRST EVER



Rally Speedway

Като за коледен брой решихме да сглобим класация, малко по-занимателна – с детайли и раздувка. Но вместо "нещо-си-топ-10" за изминалата година предпочетохме да се върнем назад, почти до зората на компютърните игри и да се опитаме да припомним онези революционни и дори странни с хрумванията си заглавия, променили трайно облика на гейм света до състоянието, в което го виждаме днес. Тръгнахме с мотото "first ever" и резултатът е този материал – своеобразен обзор на "големите постижения" в историята на игрите.

.drive me wild, baby

Малко известен факт е, че хитовата игра Micro Machines на Code Masters, а и класическата Iron Man всъщност вероятно са преработки на слабо известната Rally Speedway, появила се през 1983-та за Atari, а впоследствие и Commodore. Въпреки далеч не толкова добрата графика идеята е същата и Rally Speedway би следвало да бъде обявена за първото рали с поглед отгоре. Що се отнася до ралитата в стил "погледни през очите на шофьора", стигнахме до споразумение, че Test Drive (Accolade/1987) е основоположник на жанра в модерната PC сцена.

Първото рали в конзолен split-screen стил за PC е играта Lotus (1991/Magnetic Fields), която повече от три години бе абсолютен хит. В действителност обаче подобна игра се появява още преди време – една за Apple II (сиреч Правец 82) с простото името Rally, и друга за Atari с име Pole Position (Namco/1982).

От своя страна, first ever заченките на 3D графика в игра с коли се наблюдават в 4D Sports (Stunts) Driving (Electronic Arts/ Mindscape/1990). В Stunts освен възможността за поглед от произволна гледна точка бе поработено доста и по симулацията на физически феномени като центробежна сила и гравитация. В резултат количките спокойно правеха лупинги, въртяха се на 180 градуса по безумни писти. Ръбата графика – да, но огромно удоволствие...

.turn da volume up!

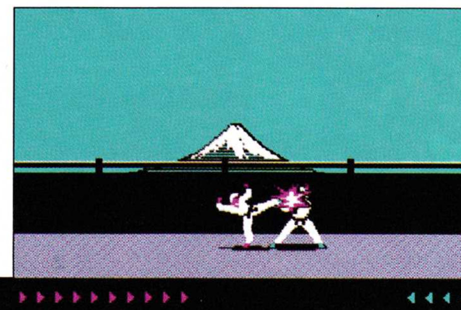
В миналото звукът в игрите бе по-скоро символичен. За музика с компютър не можеше да става дума преди ерата на Commodore компютрите – от speaker-а просто не се чуваше нищо адекватно. Въпреки това странно защо множество програмисти все пак правят опит за "просвирване" и още в началото на 80-те години се появиха невероятни импровизации, които следва да спечелят наградата за оригиналност. На първо място идва отново легендарната Cat.exe (IBM/1983). CAT е една от първите игри с нещо-като-адекватна-музика, а най-странното е, че те дяволски напомнят на модернистичния micro house жанр. Трудно е да се каже коя е първата добре озвучена игра, тъй като за Commodore такива има много, но първата PC игра с цялостен, специално изработен CD саундтрак се оказва Dune I (Cryo/1990). Lotus, Another World (Delphine/1991) и Star Control II (Accolade/1992) са едни от пионерите при PC в използването на SoundBlaster картата и реалистично звучаща тракерска музика. На адрес www.mirsoft.info се намира по моему един от най-добрите архиви с музика от игри като в базата има информация за над 50 000 заглавия и десетки саундтраци за игри.

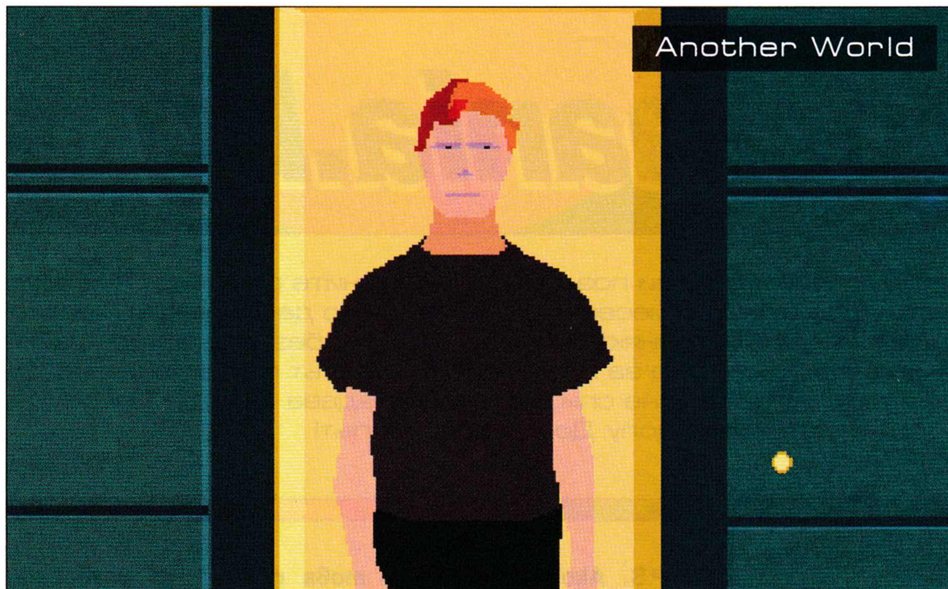
.anime

Със сигурност Dragon's Lair (1983) е първата интерактивна анимирана видеоигра, разработвана цели 6 години с бюджет от над 1.3 милиона долара. Dragon's Lair е и първата, базирана на т.нар лазер-дискове (технология, която вече не е на мода) и впечатлява с невероятни анимационни сцени – нещо, невиждано дотогава. Коя обаче е първата игра на цял диск се оказа труден въпрос. След сложен спор решихме, че именно във Full Throttle за пръв път се използва напълно рационално обемът на цял диск – освен данните за играта, ани-


Dark Legions


Star Control 2


Karateka


Another World


Fade to Black

мации и speech, на CD-то е набутан и самият саундтрак, дело на групата Gone Jackals.

.special quest

Като стана дума за куестове, е логичен въпросът кой е първият куест, правен по филм. Учудващо, но не става дума за нито една от Terminator или Robocop превъплъщенията, а един много стар (вероятно претендент за титлата "най-първи") Apple II куест, създаден по едноименния филм E.T., за който обаче вече не се намира почти никаква информация. През 1986-та година едновременно за Apple II и Commodore 64 се появява играта Labyrith (Lucasarts/1986), създадена отново по едноименен филм. Ако все пак се абстрахираме от жанра куест, трябва да споменем, че през 1983-та за Atari се появява цветна векторна аркада по едноименния Star Wars, която на всичкото отгоре е с доста добра за времето си музика, а година по-рано вече е факт отвратителната адаптация Tron по легендарния филм на Disney. Любопитен факт е, че в една от сцените на филма се вижда screenshot от PacMan.

Първата напълно озвучена (вкл. репликите на героите) игра пък е CD версията на Loom (1990/LucasArts). Another World печели тук специалната награда на публиката за първи нелинеен приключенски куест (уви, не са много последователите на този жанр). За първи 3D куест би следвало да спорят Fade to Black (Delphine Software/1995), спадаща в частност към жанра на Кака Лара, и Grim Fandango. От своя страна, първият филм по игра е Street Fighter – родоначалник на както изглежда един все по-доходоносен жанр.

Едно малко уточнение: най-старите fight игри са Apple II хитовете Karateka (Brotherbund/1984) и Bushido и 1-on-1 предизвикателството Warrior (Vectorbeam/Cinematronics/1979).

.gimme leet controls

Преди време игрите нямаха възможност да се възползват от феномени като графична среда, мишка и джойстик и вследствие на това там, където имаше по-интензивно действие, трябваше командите да бъдат разпределени изцяло по клавиатурата. Тъй като геймингът бе занимание предимно за компютърни маниаци, авторите на игри не се притесняваха, дори когато управлението на играта бе по-сложно от това на ядрена подводница. В този смисъл играта Azteca за Apple II и симулаторът LHX (1987) печелят първенството като "първите, използващи цялата клавиатура". Странните с клавишите си за управление O, P, A и Q испански игри Goody, Mission и Livingston единодушно се приемат за първите адекватни аркадни игри за PC-та. И трите използват един и същ енджин, дело на софтуерната къща OperaSoft, съществувала в средата на 80-те.

.multyplayer battles

Първата multyplayer игра, при която участниците играят едновременно на едно PC, е зарибяващата аркада Diamond Mine (Roklan Corp/1984) за Apple II. Scorched Earth, от своя страна, поставя началото на походовия жанр. Що се отнася до истинската мрежова игра, ако не броим текстовите MUD светове, DooM е абсолютен родоначалник, а WarCraft е първата RTS стратегия с подобна опция. Комбинация от походова стратегия и мрежова игра за пръв път виждаме в Dark Legions (Strategic Simulations/1994).

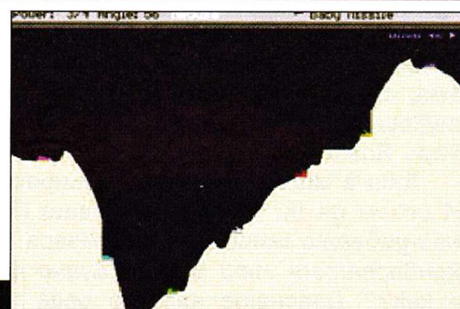
И да не забравим, че и по онова време е имало пиратство. Забавен лист на "легендарни хакери" от едно време се намира на http://apple.duke.net/hackers.html. На http://mlab.uiah.fi/~eye/ има сканирани ръководства за множество архивни игри, които никога вече няма да намерите по магазините.

Текст и детайлна фактология:
Георги Пенков
Идеи:
Еленко, Бойчев, Жоро, Перо, Стуци


Dragon's Lair



Pole Position


Scorched Earth

pisma@pcmania.bg

Здравейте, скъпи читатели! Искам преди всичко да ви поздравя с Коледните празници и Новата година! Искрено се надявам и през следващите 12 месеца да имаме какво да си кажем и разкажем. През декември съм настроен празнично. Т.е. донякъде по-спокойно и без проява на крайни емоции. На главата ми е мирно, навън няма птички, но за лош късмет и снегът май е по-малко, отколкото го обичам. Затова пък един стар познайник не спи и отново създава емоции. BroodWar ли? Не - кой точно, четете някакви си 40 реда по-надолу. До следващия път!

Сашо Бойчев

ОБИЧАЙНИТЕ ЗАПОДОЗРЕНИ

Здравейте пичове и пички от любимото на стотици хиляди геймъри в България списание! Каня се от месеци да седна и да ви напиша едно писмо ама какво да се прави – мързелът е страшно нещо! Аз съм ваш голям фен и имам всяко ваше списание от 3 години насам! Искам да ви кажа, че вие сте най-готиното PC списание, което съм чел!!! Продължавайте все така! Разбира се споделям всеобщото желание да станете 100 страници и да излизате през седмица, но може би за Коледа ще ни ги подарите!!! :)) А между другото искам да ви попитам дали ще има Коледен брой? – Миналата година нямаше, а беше доста оригинално хрумване да се пишат preview-чета на игрите, които ще излизат! Знам, че ви се почива, но можете за бързо да спретнете един брой, нали? Можете да сложите и плакат!

Другото нещо, за което искам да попитам, са комиксите: какво стана с тях? Мноооо бяха яки, а ги зарязахте. Можете да пуснете притурка към списанието с диск – отделна книжка или нещо такова! Можете и да сложите комикси на геймърска тематика.

А сега искам да се обърна към един човек, на който по принцип се възхищавам – Орлин Широв. Абе човек, как можа да се изложиш така в статията за Need For Speed 6? Цитирам: "Сега саундът като че ли се натрапва. Това се получава от факта, че повечето тракове са песни на американските лигави хардкор банди като Pappa Roach примерно. Това, поне в моите представи, не се вписва в графата "музика за кола" ..." Не се сърди – харесвам твоите статии ама по тая имам няколко възражения:

1. Пише се Papa Roach, ама не съм за правописните грешки

2. Papa Roach са последните изпълнители, за които бих казал, че са лигави

3. Според мен думите "лигави" и "хардкор" не трябва да са една до друга, защото все едно да кажеш "детски целолит"

4. Прав си, че Papa Roach не свирят музика за кола (и нашите, за жалост, не дават да я пускам в колата), ама, съгласи се, това не са обикновени коли и не пътуваш Варна-София. Аз, ако ме гонят 20 куки, точно Papa Roach бих си пуснал.

Това е моето мнение по въпроса. Иначе сте супер! И искам да ви питам още нещо (кое ли поред): коя е най-добрата записвачка на пазара (CD) и може ли са се конвертират .mp3 в .cda (Аудио формат) и ако може – как?? Драснете няколко реда на peter_88@ abv.bg. Бих бил поласкан, ако получа писмо от вас! Благодаря предварително за отделеното време! Bye!

P.S. Ако публикувате това писмо, ще разберете колко много хора мислят като мен!

Айде вече наистина Чао!

info-R-matic
<peter_88@ abv.bg>

Бях започнал да се притеснявам какво става с това момче. Може би от лятната жега, може би от чатърски увлечения, а може би жена... Но той не беше някак същият. За Орлин ми е думата. Вие, читателите, и ти Петре в частност, сте най-доброто мерило за формата на господин Широв. И ето на, той отново се завръща с пълен блясък сред нас, по-добър от всякога и сеещ провокация след провокация в иначе кроткото геймърско ежедневие. Писмото на Петър Петров е едно от многото, пристигнали през този месец и опитващи отново да подскажат на Орлин, че радикалните му виждания за света и музиката на Papa Roach са недалновидни и клонящи встрани от "правилното" тълкуване на фактите.

Ето, например ти, Петре, добре си прозрял истината. В крайна сметка колите, в които се слуша Papa Roach, не са някакви си семейни автомобили, а возила от автопарка именно на Need for Speed. А пътят — пътят не е някакъв си София-Варна, ами витиевато-серпентинест отсек по хълмовете между Холивуд и ситито на Лос Анджелис. Предполагам, че и в този контекст се подсещаш за записвачките — имаш един Papa Roach за кола, но ти трябва второ копие. Ами, отговорът ми с две думи би бил следният — който и модел над 24-та скорост да си вземеш, няма да сбъркаш. Скоростта наистина почти няма значение. В крайна сметка дали ще гориш едно CD за 3 или 2 минути е напълно все едно. А за конвертирането на MP3 в аудио формат — а вода от чешмата може ли да се пие? :) Процедурата за записване на аудио диск сме описвали в няколко материала в предишни броеве. С две думи — трябва ти софтуер за записване на дискове, например Nero Burning Rom. Когато зададеш от менюто създаване на аудио диск, е достатъчно простото издърпване на mp3-ойките — програмата сама ги конвертира и си спестяваш една досадна стъпка.

След толкова много практически отговори мислиш ли, че наистина ни се прави извънреден брой? Освен това, честно да ти призная, от теб научих, че писането на превюта и представянето на игри предварително, преди излизането им, е приоритет на извънредните броеве. Можеш да си сигурен, че когато една игра си струва, тя ще се появи на страниците на любимото ни списание още в същия миг, когато станат ясни нейните качества. А сега приеми този като извънреден — извънредно коледен, извънредно интересен, извънредно шарен, извънредно готин. И все в тоя дух.

УСМИВКИ ОТ СТАРИТЕ ЛЕНТИ

Здравейте PC Mania,

Аз съм ваш фен от 1999 година. Знам, че пощата ви тежи от писма от фенове, бивши фенове и не чак толкова фенове и сигурно е препълнена и не знам дали ще ми отговорите. Исках да ви кажа, че ще си остана ваш фен и продължавайте само така, мен не ме интересуват плакатите и малките подробности и глезотийки, за които феновете ви критикуват. Важни са само игрите, игрите, игрите и малко програми. А, и още нещо – BroodWar FOREVER! Що направо не извадите BroodWar от класацията. То се е видяло, че е номер 1. Сложете го отделно и напишете evergreen, всички игри са на първо място и после отпадат, а BroodWar седи. Даже сега, като виждам, е на трето място. И последно, ако е възможно, пускайте повече пачове. Айде чао, че се унесох.

Май тва беше от мен...

Антон Тончев

Относно BroodWar ще си позволя да цитирам автора на редовете за класацията. Дедовото, както той го нарича, продължава учудващо да се държи читаво и бодро там горе, най-вече благодарение на верни фенове като теб. Мен ако питаш обаче, вече му е време да се пенсионира. Но не както ти предлагаш — с привилегии и резервирано място в ложата, ами по каналния ред — наследник, само добри спомени за предшественика.

Харесва ми твоето отношение — много си прав, че играта е над всичко. То и ние за това сме се събрали. Трудим се, творим, а накрая — стига ни тази награда да ни прочетете. :)

КРИТИЧНА МАСА

Здравейте, pc маниаци. Няма да ви се мазня, като повечето, които ви пишат. Аз не съм такъв и затова започвам по същество. Купувам си новия брой на PC МАНИЯ, веднага отварям накрая на списанието и какво мислите, че виждам – ПАК НЯМА КОМИКС!!!

Добре, това ви го простих (но само този път). И като отварям по-напред виждам нещо, което чакам да излезе от 1998 STAR CRAFT 2. Бая псувни отнесе от мен и от всички, които разбраха, че е за PS2 (конзолата и най-вече BLIZZARD също си го отнесоха). Продължавам да си разглеждам списанието и стигам до средата и ПЛАКАТ ПАК НЯМА (и да не почнете да се оправдавате, че няма хубави игри, щото ИМА). Поне да бяхте сложили HITMAN-а от корицата, а на негово място UT 2003. Все пак играта е НАЙ-КРАСИВАТА, която съм играл. А като се сетих, от другата страна на плаката можете да сложите някоя картинка на UT 2003. Дразни ме, че системата за оценяване нещо куца, да сте чували за проценти (така се пишат "%").

АРЕ НЯМА ДА ВИ ХВАЛЯ ПОВЕЧЕ:)

Чао за сега от мен!

SPAGO

martin kanchev <spago_@ abv.bg>

Застани пред огледалото и си повтаряй със спокоен глас — плакат няма, няма. Комикс няма, няма. StarCraft: Ghost е за PS2, PS2. Вече съм спокоен. Жестокостта ми се сломи. Обичам мама, също и компютърните игри. Важното е да си спокоен и да не се притесняваш. Остави големите букви на големите батковци.

PC Mania Top 10

Невероятно, но факт, вече си имаме нов водач!!! През декември класацията за най-играни игри може да се похвали с няколко рекорда. Първо, както си му е редът, по коледните празници активността на феновете е под всякакво съмнение и читателите участваха с цяло сърце при определянето на своя любимец. Второ, разместванията са изненадващо много и отново можем да говорим за състезание и дух в чарта.

PC MANIA TOP 10

Класация за Ноември

1.NFS: Hot Pursuit 2	**13.74 % (290)**
2.FIFA 2003	**13.03 % (275)**
3.WarCraft III	**11.75 % (248)**
4.Diablo II: LoD	6.07 % (128)
5.BroodWar	5.59 % (118)
6.Age of Mythology	5.07 % (107)
7.GTA 3	3.89 % (82)
8.Counter-Strike	3.79 % (80)
9.Jedi Knight II	3.03 % (64)
10.Unreal Tournament 2003	2.80 % (59)

Първенецът, както можеше да се очаква, е Need for Speed. Не, един момент, първенец можеше да бъде и FIFA 2003, но 20-тина гласа не достигнаха на футболния симулатор, за да грабне короната. Третото място е окупирано от WarCraft III. Окупирано, защото разликата с четвъртия е повече от 100 гласа. Факт е, че играта на Blizzard не сдаде върха без бой и първите трима се съревноваваха в рамките на един до два процента. Факт е обаче и ефектът на засищане — след няколкото поредни месеци на върха все още малцина са тези, които а) не са играли на WarCraft III и б) не са гласували за своя любимец. Предколедното настроение повелява — дайте нещо ново, дайте малко Need for Speed!

Учудващо слабо, поне според мен, се представи третият чартотрепач от миналия месец — играта Age of Mythology. Шестото място е разочароващо с оглед качествата на наследника на Age of Empires. Имам смътното усещане, че след коледните празници и дългите дни изпълнени с мързел, пуйка и геймене стратегическият дух отново ще вземе превес и ще изпълни протяжно ленивите часове вкъщи. Само ще ви помоля от време на време да посещаваме www.pcmania.bg и да оставяме своята лепта за каузата.

Назад към реалността, която подсказва — Blizzard is the best, f**k up the rest! Надмощието на тази компания по всяка вероятност ще събуди младежкия гняв на мнозина, решили да се борят срещу тиранията и световната неправда. Четвърто и пето място за Diablo и BroodWar — дедовото, както обичам да го наричам. Седми е GTA3 — очевидно всички вече чакат Vice City и новите предизвикателства — по-разголени проститутки (според последните тенденции в геймбранша, където женската плът има значение), повече гангстери и най-новата радиостанция в GTA-ефира.

Counter-Strike се пенсионира. Осмото място не дава и идея на помладите за славните дни на тоталитаризма и тоталното доминиране в съзнанието на играчите. Всъщност C-S все още мъти главата на хората и по клубовете, макар и силна конкуренция в момента да му прави Battlefiled 1942. Между другото — защо никой не гласува за нея?

Девети, с помощта на Силата е Jedi Knight II, а едва десети — Unreal Tournament 2003. Солените хардуерни изисквания провокират въздържание към най-якия шутър на последните месеци. Пък има и друго нещо — бърз поглед над чарта издава, че този жанр в момента е в лек застой. Няма нов Quake, има само нов Unreal. Тогава... играйте го повече, де!

АНКЕТА

Член ли сте на клан или друга форма на геймърска група?

Ако искаш клан-е, играй само с моторната резачка!	35,99%
Да, геймя само с приятели.	34,91%
Бях, но вече ми омръзна.	16,38%
Гейм кла-кво? :)	12,79%

Въпросът през този месец искаше да ви провокира да си признаете, че обичаме да играем с приятели. Резултатите бяха очаквани, макар и отговорът, събрал най-много отговори, да е този със смигването. Факт е, че всички се кефят на гейминга с приятели. Някои дори го практикуват дотолкова, че вече им е писнал. С учудване регистрирахме, че има някакви си близо 13 процента, които не са чували за гейм кланове. Е, това не е признак за слабост или невежество. Само че ще бъде добре бързичко да наваксат дупката в знанията си. Защо ли? Защото и през следващия месец ще се питаме — на адрес **www.pcmania.bg**.

Очакваме ви!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.k. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маскама** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.k. "Младост 1, Пазара, ж.k. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.k "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купуваме 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

PC Mania 1/2003 #1

ИГРИ

American Conquest - RTS
Deadly Dozen 2 - 3D Action
Nascar Thunder 2003 - Racing
Post Mortem - Adventure

ЕКСТРИ

Civ Evolution 0.9.4
Безплатен вариант на Civilization II.
Dark War II
2D action game.
Cheatbook 12/2002
База данни с чийтове и солюшъни за над 5500 игри.
DirectX 8.1

ПРОГРАМИ

Apollo 37l + Plugins
MP3 и аудио плейър.
Alcohol 120%
Много добра програма за запис на дискове (CD и DVD).
AntiVir PE
Безплатна антивирусна програма. Най-нова версия.
BPS Spyware and Adware Remover 3.1
Открива и премахва досадните рекламни и "шпионски" програми (spyware).
Bios Wizard
Информация за bios-а във вашия компютър.
Flashget 1.40
Програма за теглене на файлове от интернет.
ICQ Pro 2003a build #3777
Нова версия.
Internet Turbo 2002 5.2
Оптимизира и ускорява интернет връзката.
NetPeeker 2.01
Показва програмите, които в момента използват интернет и какъв е трафика на всяка поотделно. Открива и троянски коне.
ObjectBar 1.5
Скинове за Windows.

ИГРИ

- **O.R.B.: Off-World Resource Base** - RTS
- **Rallisport Challenge** - Racing
- **Brave Dwarves 2** - Arcade/Action
- **RollerCoaster Tycoon 2** - Tycoon

ЕКСТРИ

- **FIFA 2003 Creation Center**
- **NVIDIA Detonator Drivers 40.72**

ТРЕЙЛЪРИ

- **Impossible Creatures**
- **Sim City 4**
- **TRON 2.0**

ПРОГРАМИ

Бисквитка 3.1
Нова версия на популярния български браузър. Бърз, удобен и безплатен! Автор - Венцислав Коларов

Pop-Up Stopper 2.92
Премахва досадните pop-up прозорци при работа Internet Explorer.

Opera 7.0 beta
Beta версия на популярния браузър.

Email Remover 3.0
Изтрива email-и без да се налага да ги теглите. Това е полезно за големи съобщения и съмнения за троянски коне.

AbiWord 1.03
Симпатичен текстов редактор на български.

Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с e-card

Елате в клуб Inferno



БРОЙ 1 (57) ЯНУАРИ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

Warcraft III	69,95 лв
2002 FIFA World Cup	77,00 лв
4x4 Evo 2	69,95 лв
Age of Wonders 2	77,00 лв
Aliens vs Predator	19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	54,00 лв
Army Men RTS	29,95 лв
Armored Fist 3	15,00 лв
Battle Realms	73,00 лв
Black & White	39,95 лв
Blizzard Pack	54,00 лв
Britney's Dance Beat	34,00 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	39,95 лв
C&C Renegade	69,95 лв
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Civilization III	69,95 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,95 лв
Comanche 4	29,95 лв
Delta Force 2	19,95 лв
Delta Force 3: Land Warrior	29,95 лв
Delta Force: Task Force Dagger	39,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	69,95 лв
Empire Earth	69,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	54,00 лв
Europa Universalis 2	69,95 лв
F1 2001	49,95 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	49,95 лв
FIFA 2000	24,00 лв
FIFA Football 2003	77,00 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Gothic	69,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA 3	77,00 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	73,00 лв
Heroes IV (изцяло на български)	39,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	49,95 лв
Heroes of Might and Magic Platinum (Heroes I, Heroes II, Heroes II: The Price of Loyalty, Heroes III, Heroes III: Armageddon's Blade, Heroes III: The Shadow of Death)	59,95 лв
Hidden and Dangerous	29,95 лв
Homeworld	19,95 лв
Homeworld: Cataclysm	24,00 лв
IL-2 Shturmovik	69,95 лв
Insane	44,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	59,95 лв
LEGO Footbal Mania	49,95 лв
LEGO Racer 2	49,95 лв
Mafia	77,00 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Max Payne	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Merchant Prince II	69,95 лв
Medieval Total War	79,95 лв
Might and Magic IX	69,95 лв
Morrowind	79.95 лв
Moto GP	59,95 лв
Myst Trilogy (Myst, Riven, Myst III Exyle)	73,00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
Nascar 2002	49,95 лв
Newerwinter Nights	79,95 лв
NFS 3: Hot Pursuit	15,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв
NHL 2003	99,95 лв
Nox	15,00 лв
No One Lives Forever 2	69,95 лв
Nuclear Strike	15,00 лв
Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Pharaoh	24,00 лв
Prisoner of War	73.00 лв
Pro Rally 2001	24.00 лв
Quake II Xplosive	29,95 лв
Quake III Arena Gold	59,95 лв
Real Myst	39.95 лв
Return to Castle Wolfenstein Special Edition	59,95 лв
Rune	73,00 лв
Schizm	39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,95 лв
Serious Sam: The Second Encounter	69,95 лв
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	29,95 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
Sport Car GT	27,00 лв
Spiderman	79,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Superbikes 2001	19,95 лв
Super Cars Street Chalange	69,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Thing	69,95 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	69,95 лв
The Sims: House party	37,00 лв
The Sims: Hot Date	37,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
The Sims: Unleashed	44,00 лв
The Sims: On Holiday	44,00 лв
Tony Hawk's Pro Scater 3	83,00 лв
Tom Clancy's Ghost Recon Collection	77.00 лв
Tropico Gold	63,00 лв
Throne of Darkness	24,00 лв
Unreal Tournment	29,95 лв
Unreal Tournment 2003	79,95 лв
Ultimate Doom	27,00 лв
Vampire The Masquerade	29,95 лв
Warlords Battlecry	19,95 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
Worms Battle Pack	54,00 лв
Xplosive Top 10 SEGA Games (10 цели игри)	69,95 лв
Zeus: Master of Olympus	24,00 лв
Poseidon (официално допълнение за Zeus)	24,00 лв
Freedom Force	99,50 лв
Need for Speed: Hot Pursuit 2	77,00 лв
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	69,95 лв
Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings	49,95 лв
Celtic Kings	29,95 лв
Battlefield 1942	73,00 лв

NO ONE LIVES FOREVER 2

69,95 лв. 2 ДИСКА

Може би някои си падат по Джеймс Бонд... Ние лично предпочитаме Кейт Арчър - най-сексапилният таен агент от времето на Мата Хари насам! Ако първата игра ви е харесала, NOLF 2 направо ще ви хвърли в оркестъра! Гарантирано!

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

От създателите на Drakkan: Order of the Flame! Едно наистина епично фентъзи приключение, което ви дава шанса да се "разходите" из легендарната Средна земя и да бъдете един от Задругата на Пръстена!

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 2 ДИСКА

UNREAL TOURNAMENT 2003

Безспорно най-добрият мултиплейър FPS току що стана още по-добър! Каквото и да сте очаквали, нищо не може да ви подготви за шока от сблъсъка с UT2003. Игра, която всеки уважаващ себе си фен на жанра просто трябва да притежава... оригинална!

79,95 лв. 3 ДИСКА

NFS: HOT PURSUIT 2

77,00 лв.

Поредицата Need For Speed се завръща с ново издание на революционния Hot Pursuit! Седнете зад волана на някои от най-скъпоструващите автомобилни екзотики без да се притеснявате, че ще одраскате боята! Нека ченгетата ви дишат прахта!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

FIFA FOOTBALL 2003

77,00 лв. 2 ДИСКА

Най-добрата PC футболна игра се завръща променена до неузнаваемост. Нови анимации, нов изкуствен интелект, нов реализъм в контрола и "физиката" на топката! Забравете старите трикове - всичко започва наново!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ALIENS vs PREDATOR PRIMAL HUNT

Ловът продължава! Бъдете безскрупулен наемник-човек, опитващ да се измъкне с безценен артефакт, безмилостен Predator или зловещ Predalien, кръстоска между Хищник и Пришълец. Ще оцелее само един!

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet 54,00 лв.

HARRY POTTER: CHAMBER OF SECRETS

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

Приключението продължава! Този път с нов графичен енджин, по-разнообразен геймплей и по-богат игрален свят. Игра, задължителна за всеки фен на приключенския жанр въобще!

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

SIMS DELUXE SIMS UNLEASHED

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Sims Deluxe е перфектното решение за онези, които най-после са решили да опитат най-продавана PC игра на всички времена. The Sims Deluxe включва оригиналния The Sims плюс неговото най-продавано допълнение – The Sims: Livin' Large. Sims "ветераните", пък, най-вероятно ще се заинтересуват от още "парещото" последно допълнение – The Sims: Unleashed.

44,00 лв.

69,95 лв. The Sims Deluxe + ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

69,95 лв.

Отново имате възможност да влезете в ролята на Джон Макклейн – един от най-популярните холивудски екшън-герои. В Die Hard: Nakatomi Plaza ще станете свидетели на динамичен и реалистичен екшън, проправяйки си път сред 40-те етажа на небостъргача на корпорацията Накатоми. Преследвайки терористи, залагащи бомби из сградата, или освобождавайки заложници на покрива, вие ще сте изправени срещу многобройни врагове, като единственият начин да оцелеете е да мислите трезво... и да поразсъждавате дали това е най-добрият начин да прекарате Коледа.

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

007 NIGHTFIRE

Изцяло нова история, с Пиърс Броснън като Джеймс Бонд. 9 СПИРАЩИ ДЪХА солови мисии,населени с красиви жени и коварни врагове,очакващи от вас мигновени реакции и уникални умения. ОНЛАЙН БИТКИ с до 32 души и убедителни компютърни опоненти сред повече от 15 екзотични обстановки, осигуряващи най-невероятното мултиплейър изживяване.

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 2 ДИСКА

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Първият истински PC хит от такъв калибър, преведен наистина изцяло на български език. Едно абсолютно ново изживяване в една от най-богатите игрални вселени, създавани някога. Преоткрийте любимата си игра!

49,95 лв.

THE THING

Без съмнение най-доброто PC екшън приключение за годината. Любителите на хорър фантастиката ще бъдат очаровани!

ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet 69,95 лв.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТОРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 3321; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS